



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Cine

Producto artístico: función individual dentro de una
realización cinematográfica.

**La percepción visual en el manejo de la simulación
de la luz natural y el dispositivo óptico del enfoque,
a través de la dirección de fotografía en el
cortometraje *Pedazos de Porcelana*.**

Previo a la obtención del Título de:

Licenciado en Cine

Autor:
Gabriel Andrés Pauta González

GUAYAQUIL – ECUADOR
2019

Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis

Yo, Gabriel Andrés Pauta González, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Cine. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.



Firma del estudiante

.*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del tribunal de defensa

Diego Falconí
Tutor del proyecto artístico

Simón Brauer
Miembro del tribunal de defensa

Aurora Zanabria
Miembro del tribunal de defensa

*A mi abuela,
mujer que podría hacer las mejores películas del mundo
pero simplemente está cansada.*

Resumen

En esta investigación se explicará el proceso de creación del cortometraje *Pedazos de Porcelana*, del guion a la puesta en escena, desde el ámbito fotográfico en lo concerniente a la simulación de luz natural y al manejo del elemento óptico del foco. A partir de estos elementos se crea una propuesta artística que considera pertinente la forma de la luz en estado diurno y el uso del foco como líneas narrativas y/o estéticas en el cortometraje. La obra cinematográfica *Pedazos de Porcelana* es realizada sobre la base de una propuesta donde se reflexionan varios de estos elementos fotográficos.

Palabras Clave: cinematografía, luz, foco, luz natural, director de fotografía.

Abstract

This research will explain the process of creating a short film in the cinematography field, from its inception to its staging. The light and the optical element of the focus are cinematography components to uses as narrative or aesthetics lines. Between this two features, it creates an artistic proposal that refers to the form of managing artificial light in a daylight state and the focus as a narrative element. The cinematography *in Pedazos de Porcelana* is a basis for an artistic proposal that reflects several cinematography elements, mostly importantly, the light and the use of the focus.

Keywords: cinematography, light, focus, natural light, cinematographer.

INDICE

Antecedentes	8
Pertinencia	14
Objetivos	15
Genealogía	16
Metodología	12
Propuesta de fotografía para el cortometraje <i>Pedazos de Porcelana</i>	22
Capítulo I: El manejo de la simulación de la luz natural con el uso de luz artificial en <i>Pedazos de Porcelana</i>	27
1.1.- Ana y su habitación.	27
1.2.- Ana y el comedor.....	34
1.3.- Ana y la recámara de su abuela	37
Capítulo II: La cámara, movimientos y el uso del foco	40
2.1.- Red Epic con sensor Mysterium X vs Arri Alexa EV (Clásica).....	40
2.2.- Movimientos de cámara.....	41
2.3.- Ópticas en Pedazos de Porcelana.....	44
2.4.- El foco: Una reflexión narrativa del dispositivo óptico.....	45
Ana y Alba: dos personajes fuera de foco.....	49
Exhibición del cortometraje “<i>Pedazos de Porcelana</i>”	51
Epílogo	53
Referencias	55
Filmografía	55
Anexos	57
Entrevista a la foquista ecuatoriana Analía Torres	60

Antecedentes

La luz y la percepción del espacio: de la pintura al cine

En las primeras instancias del tema cinematográfico, se podría abogar por la idea del cine como un arte que está en deuda con la pintura, la literatura y la música. En este sentido se debe tomar cuenta una postura como la que el filósofo Agustín Garcells menciona en torno a la *cinematograficidad del arte*¹, en la que recalca que el cine es un modo de expresión que el ser humano venía buscando desde el periodo paleolítico. La película *The Cave of the Forgotten Dreams* (Werner Herzog, 2010) sirve para analizar un poco este suceso. Las pinturas rupestres expuestas en ese film logran una sensación de movimiento al momento de verlas acompañadas de luz.

Durante el Barroco, surgieron movimientos pictóricos que se involucraron en la recreación de la luz en escenas cotidianas, encontrando inspiración en pequeñas acciones habituales. Desde obras que retrataban las villas de Roma² hasta una suave tertulia en una pequeña cena³. Entre Velásquez y Caravaggio, Johannes Vermeer (1632-1675), uno de los máximos pintores barrocos, se sumergió en el estudio de la luz en las formas naturales y en el manejo de contrastes en objetos y personajes. Los contrastes de Vermeer eran particulares por la cantidad de pigmentos verdosos que contenían sus obras. Alrededor del lugar en donde el pintor trabajaba se concentraban diversas plantas y árboles, lo cual hacía que se reflejen tonos verdosos sobre lo que retrataba. Esta situación geográfica amplió una gama de colores en el uso de fuentes de luz (en especial de luz diurna). Esto resaltó la atmósfera que se integraba al espacio habitual que el artista resaltaba en sus pinturas, creando una tridimensionalidad entre personajes y el espacio donde se retrataban.

En el cine, el uso de fuentes de luz naturales ha sido utilizado en diversas películas. Una película reciente, *The Favourite* (Yorgos Lanthimos, 2018) usa este estilo de iluminación para crear ambientes contrastados. En la película se emplean fuentes de luz natural ya sea desde grandes ventanas, puertas u otras pequeñas fuentes del exterior. La percepción visual que logra Lanthimos es una equivalencia contemporánea a lo que

¹Este concepto fue desarrollado en una clase magistral sobre Cine y otras Artes dictada por Agustín Garcells.

² “*Vista del jardín de la Villa Medici en Roma*”, Diego Velázquez, hacia 1630.

³ “*La cena de Emaús*”, Michelangelo Caravaggio” hacia 1601

Vermeer exponía en sus pinturas, usando el mismo estilo de contrastes puntuales con luz diurna derivada de fuentes arquitectónicas



Frame de la película "The Favourite"



"La Tasadora de Perlas" Johannes Vermeer

A lo largo de la historia del cine se ha pulido poco a poco la forma de interpretar la iluminación diurna y la percepción que causa, siendo usada para narrar eventos históricos por su fiel matiz natural. *La Passion de Jeanne d'Arc* (Carl Theodor Dreyer, 1928) es una película que narra las últimas horas de vida Juana de Arco. En la escena donde Juana recibe su sentencia de muerte, se puede distinguir los diferentes tonos lumínicos que conserva la luz natural. En esta secuencia se puede apreciar que la luz se encuentra de un lado de su rostro, generando un contraste que le aporta sumisión al personaje. La luz entra por los vitrales de la iglesia haciendo que esta repose del lado izquierdo en el personaje y en el caso de la corte, empleando los elementos arquitectónicos, se contrastan el espacio y la figura de los soldados.



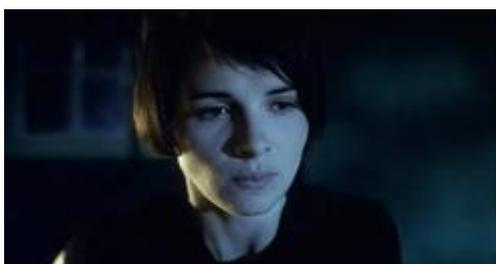
Contraste de espacio y figuras.



frame de Jeanne d'Arc

Este film es un ejemplo del uso del color en tonalidades blanco y negro,⁴ que hace más enriquecedora la forma de presenciar la luz natural, pues se encuentra en dos gamas de color.

Otro ejemplo es el *film Trois Couleurs: Bleu* (Krzysztof Kieślowski, 1993), en donde el director utiliza el color azul como elemento principal para la composición visual de las escenas. La luz natural que se encuentra en el filme es manejada con los mismos patrones de Vermeer: luz exterior, entradas grandes y/o pequeñas que provienen de la arquitectura, con la delicadeza de poseer elementos de color azul que guardan relación con la propuesta fotográfica de Slawomir Idziak, director de foto del film.



fragmento de "Bleu"



fragmento de "Bleu"

Cabe indicar que en los filmes mencionados el uso de este tipo de iluminación es utilizada en medio de locaciones urbanas y domésticas, lo cual puede asemejarse de - alguna manera- a una especie de procedimiento para contar historias desde una perspectiva íntima.

El foco. Utilidad, una cámara y un fuelle.

Hacia 1840, época del daguerrotipo, una cámara, una óptica, un trípode y un fuelle -este último accesorio permitía el movimiento de la óptica para realizar el enfoque adecuado-, fueron los mecanismos que permitieron darle al ser humano el control de enfocar objetos. En la actualidad, partiendo de un fuelle a un *follow focus*, vemos a los personajes de Amy Adams y Jeremy Renner en la película *Arrival* (Dennis Villeneuve, 2016) caminando con la cámara frente a ellos, el personaje de Amy se encuentra dentro

⁴En películas blanco y negro, los niveles de luminancia se encuentran en los canales que poseen verde mientras que la piel se encuentra entre el rojo y el azul. Estos tres combinados en los niveles exactos pueden dar la tonalidad de luz diurna.

de foco mientras que el de Renner no. Ahí, y de una forma tan sutil como inconsciente, el espectador se percata que la escena está centrada en ella.



Frame de la película "Arrival"

Con este ejemplo notamos que el foco es un elemento esencial para la fotografía, pues con él se puede tomar la responsabilidad de contar la historia de un filme al centrar la visión del espectador en las acciones u objetos que manipulan los personajes. El uso del foco en este sentido varía entre su función, que es la de mantener el enfoque, y la forma de percibir lo enfocado. El lente, es el dispositivo que permite que la luz converja hacia el sensor de la cámara, lo cual está ligado en la mayoría de los casos a enfocar lo que está iluminado. De esta manera se puede reflexionar, partiendo del foco, en la mayoría de elementos visuales que se encuentran en un filme.

Muchos cineastas entienden al foco como un elemento técnico al cual hay que prestar atención. Pero más allá de esta atención, se puede indagar en el uso del foco como elemento narrativo para experimentar con la percepción. Su uso genera diferentes alteraciones en el espacio, lo cual logra percepciones diversas del mismo. Un ejemplo es en la serie de televisión *Breaking Bad* (2008 – 2013). En una escena de la temporada 3 *Los Primos* asesinan de forma brutal al personaje de *Tortuga*, decapitándolo con un machete. La escena se narra desde la perspectiva de un habano que fuma el personaje asesinado. Este tabaco es un elemento importante para la caracterización de *Tortuga*, por esa razón se utiliza el foco en este elemento, alejándonos de su brutal muerte. Existe un cambio de foco en el momento exacto donde *Los Primos* dan el primer machetazo, haciendo que la mirada del espectador vaya de la silueta de los personajes hacia el habano.



De esta manera el uso del foco nos ayuda a contar un fragmento de una historia. Utilizando el cambio de foco para separar el espacio y separando el habano que siempre perteneció a *Tortuga*, se muestra a éste solo, sin el personaje que le daba un sentido. El foco puede ser utilizado de diversas formas en el arte y su potencial está en guiar la mirada del espectador hacia lo que el director quiera mostrar.

Pedazos de Porcelana: antecedentes estéticos

La iluminación, movimientos de cámara y el foco serán los elementos que se abordarán en esta investigación.

Como punto de partida se tomará en cuenta a varios directores de fotografía que han sido fuentes de inspiración para la propuesta de fotografía de *Pedazos de Porcelana*.

Natasha Braier, directora de origen argentino responsable de la fotografía de las películas *La Teta Asustada* (Claudia Llosa, 2009) y *XXY* (Lucía Puenzo, 2007). Este filme, narra la trágica historia de Fausta, mujer que al perder a su madre intenta quebrar sus diversos estigmas con la sociedad actual, sobre todo con los hombres. *Pedazos de*

Porcelana posee una propuesta parecida a la iluminación naturalista que logró esta fotografía en ese filme. Braier utiliza fuentes grandes de luz para enfatizar la entrada de luz natural, sobretodo ventanas o claraboyas. El uso de luces HMI con varios difusores y la mezcla de colores mediante una paleta estricta de color (entre los ocre y los pasteles desaturados) hace que la luz proporcione suavidad en los tonos de piel de los personajes o contrastes muy marcados en rostros.

Por otro lado tenemos a **Simón Brauer**, quien en sus diversos trabajos cinematográficos: *Alba* (Ana Cristina Barragán, 2016), *Cenizas* (Juan Sebastián Jácome, 2018), *Nuca/Anima* (Ana Cristina Barragán, 2014), *Agujero Negro* (Diego Araujo, 2018), logra una ejecución muy rigurosa de las atmósferas visuales de cada uno de los personajes y/o espacio donde ocurre una escena. El uso de diafragmas abiertos (lo cual genera un foco puntual) con una reducida profundidad de campo crea una sincronía estética entre la forma en la cual la luz ilumina un personaje u objeto y la historia que el director/a quiere contar.

El trabajo en *Pedazos de Porcelana* estará apegado a las formas de luz y movimientos de cámara que utiliza Brauer en sus films, sobretodo en el film *Alba*. En este proyecto se encontrará un espacio de análisis y comparación del trabajo de Simón Brauer en *Alba* y Natasha Braier en *La Teta Asustada* con el trabajo realizado en el cortometraje *Pedazos de Porcelana*.

Pertinencia

Este proyecto de titulación parte de una propuesta y una investigación previas al rodaje de un cortometraje cinematográfico. Es indispensable para cualquier estudiante de cine el realizar obras con bases estéticas e investigativas sólidas. Para la Escuela de Cine de la Universidad de las Artes y para la producción audiovisual nacional el crear obras cinematográficas enfocadas en propuestas artísticas investigativas, que fomenten la reflexión de lo que se hace y por qué se lo hace, es un gran motor cultural para el país.

Como estudiante de cine y como cinematógrafo he encontrado un elemento innovador, que considero uno de los más importantes que he descubierto dentro de mi carrera como herramienta profesional: el sistema óptico del enfoque. Experimentar con diversos elementos cinematográficos no sólo ayuda a mejorar y cuestionar la técnica, sino que pone en ejecución el potencial artístico para la realización de una película. El proyecto intentará una aproximación académica hacia las formas narrativas que puede alcanzar este elemento fotográfico.

Es imprescindible que en Ecuador se genere investigación con realizaciones cinematográficas que coloquen la iluminación diurna (una de las más utilizadas en el cine) y el foco como elementos principales para provocar inmersiones y percepciones en el cine. Estos temas deben ser reiterativos para cualquier director de fotografía – y esto siendo un poco superficial- pues para cualquier cineasta debería ser sumamente importante conocer cómo funcionan los diferentes dispositivos de la fotografía.

Objetivos

Objetivo general

Estudiar la percepción visual que genera el uso de la iluminación diurna y el enfoque como dispositivos estéticos y/o narrativos en la dirección de fotografía del cortometraje *Pedazos de Porcelana*.

Específicos

- Plantear y ejecutar una propuesta para el cortometraje *Pedazos de Porcelana* tomando en cuenta los elementos para la creación de la luz diurna con luces artificiales.
- Utilizar el dispositivo óptico del foco como elemento narrativo en varias escenas del cortometraje.
- Analizar la forma cinematografía en filmes fotografiados por Simón Brauer y Natasha Braier.
- Analizar desde la experiencia la dirección de fotografía en las diversas formas de crear ambientes desde la luz, el foco y la puesta en escena.

Genealogía

Dado que el tema que plantea esta tesis es de naturaleza práctica, es pertinente plantearse una mirada desde el **yo** y la fotografía en mis experiencias en este campo. Es necesario destacar que en cada nueva experiencia haciendo cine tengo más claro por qué fotografío como lo hago. El cine, desde la mirada de un estudiante, es un ente que te anima a verlo capa por capa, sea cual sea el departamento, área u oficio en el que te desenvuelvas, y cuando entiendes -y practicas- una de ellas, ésta se convierte en un ejercicio constante y puntual en la vida de un cineasta.

Recuerdo, cuando tenía 20 años, la premier de la película ecuatoriana *Alba*, dirigida por Ana Cristina Barragán y fotografiada por Simón Brauer. En ese entonces estaba muy entusiasmado por estudiar los diferentes estilos de dirección que existen en el cine -sobre todo en Ecuador- y entender a simple vista cuál era la figura del director dentro de una película. *Alba* es una película que trascendió en mí como ninguna otra película nacional. Me tomó tiempo entender cuáles fueron los momentos exactos donde el filme logró generar una afinidad en mí desde mi función como cineasta. Pero, en resumen, la propuesta atmosférica y la interpretación del personaje por parte de Brauer y Barragán fueron los elementos eficaces, a mi juicio, del por qué me cautivó. Sentía la visión de la directora compactada a niveles estéticos y emocionales. Una película que era de ella, sin necesidad de pretender una mirada que no le perteneciera.

Pero más allá de la figura de directora, mi inmersión se ligaba más al trabajo de Brauer. Entendí que el cine no se basa en *una mirada* sino en *miradas*. La mirada, por ejemplo, en un simple movimiento de cámara mientras Alba camina cuidadosamente en la azotea para abrir una ventana, es ahí donde el fotógrafo reflexiona sobre el personaje hacia la película. *Alba*, fue la primera película fotografiada por Simón Brauer que pude presenciar en un cine. Es importante dejar en claro que luego de verla no pretendí recrear lo que Brauer realizó en ella. Sin embargo, es pertinente señalar el desarrollo del primer paso para marcar un epicentro de ideas forjadas desde la fotografía; tal vez, fue lo que me hizo pensar como un director de foto, o al menos, el intento de uno.

Dentro de la experiencia de pertenecer a una escuela de cine, fue indispensable estudiar cada una de las disciplinas que existen en un set. Experimentando de un departamento a otro, decidí que era completamente necesario el aprender a usar una

cámara. Esta herramienta poética-tecnológica me cautivó desde la reflexión que puede existir entre cómo miramos el mundo y desde dónde lo miramos. Los movimientos que se profundizan en un personaje, con que óptica se mira, el lenguaje de la luz o -cómo John Alton diría: “*painting with light*”- sí, pintar con la luz lo que un cineasta busca expresar.

Como dije antes, el cine es un ente que te anima a verlo por capas, y cuando comprendes y te aferras a una de ellas se convierte en un ejercicio sumamente puntual. La fotografía se convirtió en ese ejercicio puntual y cotidiano en donde yo estudiaba al ser humano y lo perseguía intentando crear una mirada distintiva que perteneciera a cada sujeto fotografiado. Como artista indagaba mucho en *qué veo* y en *cómo lo veo*. La fotografía me llevó a enfatizar en cómo la luz se relacionaba con mi ojo. Estudiar la forma en que la luz natural de Guayaquil golpeaba a los transeúntes mientras intentaba captarlos con una cámara: ¿Cómo la óptica era una herramienta capaz de poder verme a mí desde los personajes o espacios?⁵. Desde esos ejercicios contemplativos intentaba entender al ser humano y su convivencia en los espacios. Jean Rouch en *el cine del futuro* crea una línea entre el cine y la etnología:

Ya lo he explicado muchas veces, cuando el cineasta registra en la película los gestos o los hechos que le rodean se comporta como un etnólogo que registra en su cuadernillo de apuntes las observaciones; cuando a continuación los monta es como el etnólogo que redacta su informe; cuando los difunde hace como el etnólogo que entrega su libro para ser publicado y difundido... En todo ello aparecen unas técnicas muy similares y en dichas técnicas ha encontrado realmente su camino el film etnográfico⁶

Como cineasta, es indispensable conllevar una relación con la luz natural del espacio, lugar donde brotan un sin número de ideas por segundo. Para mí tiene mucho sentido entender al cine desde el lado de la etnografía. Atender a la luz que inevitablemente cambia de un minuto y registrarlo en lo que Rouch llamó “cuadernillo”⁷.

⁵ Este tipo de observaciones venían desde ejercicios pedagógicos como los minutos Lumière, los cuales consisten en escoger una locación en el exterior e intentar grabar el cotidiano.

⁶ Jean Rouch, *el cine del futuro*. Pag 127.

⁷ En mi caso me ayudaba una pequeña bitácora que diseñé para poder estar consciente del comportamiento de la luz, era una especie libreta fotográfica de la ciudad indagando en la forma en que los edificios bandereaban de una forma tan colosal a la ciudad.

Esto me llevó a entender de qué forma yo, como director de fotografía, podía entender las diversas formas de percibir y sobretodo representar la luz que he estudiado. Así, metódicamente, tal vez no trascendental para la historia, pero sí para hacer lo que quiero hacer.

Laboratorios de rodaje: luz artificial de forma natural

Todo este primer acercamiento hacia la fotografía y mi interés con la luz natural se resume en dos cortometrajes realizados en los laboratorios de rodaje⁸. ***Hermana-Madre-Hermano*** (anexo 1) narra la historia de Sandra, mujer que vive cuidando de su madre enferma. Una noche Sandra, esperando a que su hermano mayor la visite por el cumpleaños de su madre, recibe una llamada en la que éste le anticipa que no podrá ir a visitarlas. Esto genera en Sandra una especie de ira, llevándola a intentar asesinar a su madre por su comportamiento al saber que su hijo no la visitará. El siguiente cortometraje, realizado en el segundo laboratorio, es ***Invierno*** (anexo 2). La historia sigue a Juan, niño de nueve años que, entre la escuela y su familia, intenta saber qué significa ser un niño, mientras su madre Milena, busca que su hijo posea esa posición varonil que falta en el hogar.

En estos dos cortometrajes pude comprender con mayor certeza los motivos por los cuales quiero hacer cine. Las propuestas de estos cortometrajes derivaban de todos los ejercicios que realicé a partir de estudiar la luz natural. Dentro del área artística cinematográfica existe una gama fotográfica muy variada: entre Christopher Doyle en *Chungking Express* (Wong Kar Wai, 1994), con luces con un tono verdoso y cyan, hasta la misma Natasha Braier en *Neon Demons* (Nicolas Winding Refn, 2016), con luces rojas y azules de color neón. Pero en mis propuestas como fotógrafo existe un vínculo específico con el tipo de luz natural, vínculo que representa la forma en cómo, en la función de director de fotografía, tengo la necesidad de contar historias donde un personaje se enfrenta a problemas cotidianos. ¿Y qué tipo de luz es aquella que utilizaría para contar historias desde el cotidiano? La luz natural.

La razón se debe a los procesos etnográficos a los cuales me enfrenté como

⁸En este laboratorio lo ideal es enfrentarse a propuestas visuales nítidas. Entender desde un punto de vista más global a la fotografía, y global al punto de hacer una película que posea una conexión con cada departamento.

cineasta al principio de la carrera y en lo cauteloso que se debe ser como fotógrafo al analizar un guion y entender que esta es una historia que deseas contar, y en específico cómo contarla.

Las historias que conté en los cortometrajes de laboratorio de rodaje tienen una conexión personal conmigo. Pude crear una atmósfera para cada película bajo mi forma y bajo mi perspectiva. Decidí ligarme con el estudio de Brauer ya que posee un estilo para manejar la luz natural, de tal forma que bajo mi fotografía es pertinente para las historias que quiero fotografiar.

Volviendo atrás, a aquel cine en donde visioné *Alba*, mientras veía esta película no tenía consciencia de por qué el arco dramático funcionaba en torno a su personaje principal. Fue todo un desarrollo, desde ver la película hasta entender por qué ésta es una base para querer ser director de fotografía. En sí, mi disciplina para entender y controlar la luz natural, en paralelo con el trabajo de Brauer, creaban una especie de línea que me guiaba hacia todo lo que quería estudiar y manejar en el cine. Aunque al hablar de luz uno supondría que va por el camino correcto hacia la fotografía, hubo un elemento que sostiene y concluye -por ahora- con esa búsqueda que tengo como cineasta, esa herramienta es la disciplina puntual a la que me referí al inicio: el foco.

El foco: una nueva forma de ver la fotografía

El dispositivo óptico llamado foco es una herramienta mecánica que permite seguir o mantener a un objeto en su debido campo de enfoque. Como elemento estético, me enseñó una parte de la cinematografía que particularmente desconocía. Entendía lo que era, pero ignoraba cómo funcionaba y que, tras él, hay un ser humano manipulando un engrane.

Fue tras elegir mi itinerario que exclusivamente le di importancia a este elemento. Cuando inicié como foquista, logré entender las diferentes percepciones que me brindaba esta herramienta a raíz del objeto enfocado, los diferentes tipos de óptica, los movimientos y la exposición. Luego de realizar labores de foquista en *La Dama Tapada* (Josué Miranda, 2017), más allá de la técnica y sobretodo de la experiencia, entendí mi fascinación por este elemento.

En el cine de Brauer, películas como *Alba*, *Sed* o *Agujero Negro* poseen movimientos de cámara en mano con lentes teleobjetivos. Allí, el foco posee cierta

dificultad para seguir a un personaje, tanta, que existen variaciones de foco en algunos planos. Esto para mí tiene una lectura. Es muy fácil llamarlo *fuera de foco* o decir *se fue de foco* a una forma proporcional a la emoción de un personaje.⁹

Como director de fotografía, me es indispensable el entender cómo este departamento puede crear una percepción totalmente distinta de la forma de la luz, la creación y definición de un personaje en las tantas variantes estéticas que se pueden producir en un filme. Como foquista es aún más importante analizar y cuestionar de qué forma utilizar este elemento. Entender la figura humana que existe tras este elemento técnico.

Por estas razones creo que el cine es una búsqueda constante que te hace adquirir una disciplina, especialmente al momento de estudiar un elemento cinematográfico. El cine se convierte así en el desarrollo de la especialización de elementos puntuales, ya sea la luz, el foco, la utilería, la dirección de actores, la asistencia de dirección, entre otros.

Ahora, mi labor como director de foto en este cortometraje es enfrentarme a este desarrollo. A entender de qué forma creo un universo lumínico y lo que el foco como elemento óptico me ofrece a niveles artísticos. Es necesario e importante ya sea como director, fotógrafo, director de arte, el entender todas las capacidades que existen en estos elementos cinematográficos.

⁹*Alba* (Ana Cristina Barragán, 2016), Alba se encuentra en un columpio y mientras va y viene en él. Se siente como el foco intenta seguirla. Normal en este tipo de situaciones, pero más allá de eso existe una intención al momento de ver al personaje en soft (desde el foco) para entender cuál es la emoción que transmite en el film.

Metodología

Por la modalidad de titulación (función individual en un proyecto grupal) este proyecto se dividirá en 3 fases:

Fase teórica I: Este segmento corresponde a la primera fase de investigación y realización de la propuesta artística. Esta primera fase será importante para la realización del cortometraje ya que se estudiará conceptos y se realizará la preproducción del proyecto. En este período se plantearán las influencias estéticas que se desea implementar en la fotografía, la investigación, análisis y reflexión del tema escogido para la tesis. En esta fase es sumamente importante crear una línea entre la propuesta artística y la parte teórico-investigativa.

Fase de producción del cortometraje: El desarrollo de este segmento se afianzará primordialmente a la producción del film *Pedazos de Porcelana*. En esta fase se aplicará lo aprendido en los laboratorios de rodaje para la realización del filme. Es importante para cualquier artista llevar su propuesta a la obra, es por esa razón que consolidar la propuesta estética a los elementos fotográficos es lo más importante en la producción del filme.

Fase teórica II: Esta fase será la conclusión del proyecto de titulación. Junto al cortometraje terminado (montaje, mezcla, colorización) y a la investigación realizada en el primer avance teórico, se sumarán los capítulos de investigación, exhibición y epílogo. Se crearán capítulos y subcapítulos de la propuesta estética y narrativa con ejemplos y fotogramas de cortometraje ya terminado. Se reflexionará sobre los elementos que funcionaron o no en rodaje.

Propuesta de fotografía para el cortometraje *Pedazos de Porcelana*

Luego de leer el guion del cortometraje, me planteé la importancia de entender la visión que la directora y guionista, Samanta Herrera, pone en su historia. Empiezo, por esta razón, por el motivo de entender la interpretación de ella hacia su filme. Desde ese punto de partida se abre una puerta para poder crear una propuesta con la luz y subrayar las intenciones que ella tiene para realizar el cortometraje. El género -drama con una tonalidad de suspenso- es claro en el guion y surge por una motivación personal de la directora que, en esta historia, plantea de forma creativa el acoso a menores dentro del hogar. Como fotógrafo aprecio el cómo se plantea el acoso en una esfera doméstica, lo que me permite seguir mi estudio en torno a la simulación de luz natural. El tema es importante y hay una necesidad entendible de realizar este cortometraje. Es importante también el entregarse a la historia, entenderla desde mi perspectiva y plantear una atmósfera de un cotidiano familiar.

Cada parte de la propuesta explicará brevemente como funcionarán las herramientas primordiales de la fotografía desde el guion, para así poder crear el universo de la película. Es importante para Fotografía entender la propuesta que Dirección de Arte tiene para el filme, así se creará una cromática acorde a la interpretación de la directora, y será de ayuda a la creación atmosférica del espacio.

Luz: color y atmosferas.

“¿Cómo me Planteo la idea de *tarde* que se transmite en guion?” Esa fue la primera pregunta que se anotó en mi libreta al momento de leer el guion. La mayoría de la historia está escrita en un horario específico, entre las 14h y las 18h. El ambiente será iluminado a una temperatura entre 5200k y 4800k. Con esto se creará un ambiente frío, pero a la vez familiar. Por esa razón se utilizarán luces HMI 5600K para la creación de luz diurna. La luz cálida no vendrá de fuentes naturales. La dinámica que busca la luz -sobre todo “natural”- es crear un ambiente contrastado para Ana mediante iluminación exterior proveniente de ventanas o espacios justificables de dónde provenga este tipo de luz. Ese universo es el que la directora quiere plantear: afuera es un lugar lleno de peligros -donde niños desaparecen- y Jorge es el *outsider* del hogar.

En el cuarto de Ana, un espacio que le pertenece sólo a ella, los matices de color deben seguir una paleta con la personalidad del personaje. Colores como el rosa y el

blanco son esenciales para el personaje por su forma de pertenecer al universo del film: una niña en un mundo para ella. Este espacio también será utilizado para representar el miedo de Ana hacia las muñecas, las cuales hacen que el personaje se sienta incómodo y vulnerable.¹⁰ Este tipo de espacios deberán tener una ventana por la cual la luz pudiese entrar, siguiendo la propuesta donde la mayoría de espacios son iluminados por luz natural. Este tipo de ventanas también deben estar en la recámara de Rosa. Desde el guion la interpretación de la luz se definió desde el planteamiento de la cotidianidad, lo cual narrativamente permite plantear una estética de luz natural. Esto es indispensable para filmes que desean generar suspenso. En el filme *The Others* (Alejandro Amenábar, 2001) el director de fotografía Javier Aguirresarobe crea un universo que palpita en el personaje de Nicole Kidman, una mujer desestabilizada por su temor a que sus hijos dejen su hogar. Lo cual hace que el set esté siempre tamizado por cortinas o difuminado con telas. En *Pedazos de Porcelana* se intentará crear una atmósfera para Ana como la del personaje de Kidman, un ambiente lúgubre, con colores ocres y luz suave.

La paleta de colores es creada con matices vivos y pasteles cálidos; con ese tipo de paleta se podría saturar el ambiente si se escoge luz cálida. Por esa razón es importante centrarse en la luz diurna (daylight) para este espacio, siendo indispensable no tener luz cálida en la recámara de Ana¹¹.

Espacios como el comedor y el cuarto de la abuela de Ana, quisiera anexarlos con la abuela de Ana. Y crear un espacio lúgubre y viejo lleno de contraste para Jorge.

Encuadres y composición: Viendo a Ana

Los encuadres dependen mucho de quién cuente la historia. En este caso Ana, el personaje principal, es una niña que no entiende qué sucede a su alrededor. No hay que subestimarla pues, al final, el personaje puede descubrir las intenciones de Jorge. En el filme la dinámica de composición con Ana derivará en encuadres cercanos a su rostro con poca profundidad de campo. La idea principal es permanecer a lado de Ana, que la cámara

¹⁰Es importante marcar palabras en mi propuesta de fotografía. Creo firmemente que es necesario utilizarlas como una forma de entender cómo estamos contando una historia.

¹¹Una referencia importante para las escenas en el cuarto de Ana es el film *Manchester by the Sea* (Kenneth Lonergan, 2016), en la recámara del personaje principal, la luz proviene de ventanas las cuales son *daylight*. El fotógrafo utilizó luces HMI para tener la temperatura de color exacta para la creación del ambiente en el set.

sea una especie de acompañante de este personaje. Junto al departamento de arte la idea de color y forma en el volumen del espacio ayudará a entender el entorno de Ana. Sobre todo con las muñecas de porcelana, elementos sumamente importantes en el filme. Por esa razón cuando este personaje se encuentre cerca de las muñecas los encuadres serán más amplios, haciendo que las muñecas tomen protagonismo. De cada espacio deriva un encuadre y composición diferente, sobre todo en el comedor que es el único lugar donde podemos ver a los personajes juntos. Las tomas deben ser abiertas sin perder a Ana del cuadro. Es importante saber de quién es la historia. La cámara debe sujetarse a la idea de crear suspenso, es por eso que se afianzará la idea de que *alguien nos mira*, la cual consiste en usar cámara en mano como un ente vigilando u observando las acciones de Ana.

Movimientos: siguiendo a Ana

Los movimientos de cámara deben ser sigilosos, pero al mismo tiempo -con ayuda del montaje- deben tener un ritmo dinámico y no tan contemplativo. Los movimientos serán lentos y ejecutados en cámara en mano. Con ayuda de un soporte de hombro (shoulder rig) se podrá llegar a el rostro de Ana con movimientos suaves. Simón Brauer utiliza la cámara en mano en *Alba* para poder encuadrar y mover la cámara de una manera más dinámica. Para espacios como el comedor, el dolly será el movimiento para poder llegar desde el encuadre de Ana hacia un encuadre más abierto. Por ejemplo, en su cumpleaños, un dolly in/out para poder ver su rostro y luego observar todo el espacio. De esa forma el espectador se podrá adentrar un poco en los personajes. Los movimientos dentro de su recámara y de la recámara de su abuela serán en mano. La posición de los personajes en las escenas ayudará estéticamente a encuadrar a Ana de una manera más cercana a ella. En el plano final se tiene previsto utilizar un dolly largo, esto nos permite seguir al personaje de Ana para luego revelar el final del guion, el cual se resaltará con un movimiento lento de la cámara hacia Jorge.

Ópticas

Las ópticas destinadas para Ana varían de entre 50mm a 85mm. Es preciso entender la exposición de cada atmósfera donde esté Ana por la poca profundidad de campo que deseo manejar. La idea es encerrar un poco a Ana, cuando esté sola o en *peligro* por la muñeca. Para planos más abiertos usaré un 35mm para poder contemplar a

toda la familia junto a Jorge. Para el uso del *dolly* se utilizarán ópticas abiertas para poder recorrer el espacio sin perderlo. Para detalles se utilizará un 100mm (no el 85mm) esa será la óptica necesaria para mostrar los pequeños detalles del cortometraje.

Foco

El cortometraje será rodado en aperturas entre $T 2.1$ y 4 . Esto dificulta un poco la acción del foco en movimientos o en planos secuencia. La idea de exponer en $T 2.8$ es por la relación que tiene la óptica de Ana. Ana debe tener más protagonismo que el espacio. Separarla del espacio creará una atmósfera más cercana al personaje. La idea de tener a Ana junto a la muñeca y aplicar un cambio de foco (rack) puede ayudar a entender la conexión que existe entre ambas. Es muy importante mantener el 50mm como distancia focal para poder arraigarse en la propuesta de ópticas que utilizaré en el filme.

También los fuera de foco son pertinentes para la construcción del personaje principal. El uso del fuera de foco en momentos en los que Ana camine son narrativamente importantes, denotando por qué no entiende la situación que vive con Jorge. Se buscaría jugar con este dispositivo óptico, pero evitando que se vuelva fatigante a la vista, es decir, que el fuera de foco se perciba molesto para el ojo del espectador.

Fotografía en Pedazos de Porcelana: de la luz natural y reflexiones

En la historia del cine encontramos infinitudes de métodos para contar una historia desde la cámara. Una luz dirigida al rostro de un personaje en movimiento mientras el foco batalla por seguir su rostro, es una de esas miles formas. La fotografía es -por así decirlo- una de las maneras artísticas que existe en la visión de cualquier cineasta que se enfrente a hacer una película. Y la responsabilidad de entender esto es del director o directora de fotografía. Al momento de iluminar ya sea un personaje, elemento o lugar, el director de fotografía es el que ayuda a la implementación de una *atmósfera cinematográfica* que se construye para determinada escena.

Hay diversas formas en las que un director de fotografía puede reflexionar al momento de leer un guion y, a posteriori, al realizar una película. Desde la forma barroca, *cyber punk* en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) hasta la luz naturalista de las montañas en *Brokeback Mountain* (Ang Lee, 2005). En esta investigación práctica se intentará abordar el tipo de iluminación que encara la naturalidad, la luz diurna. ¿De qué forma esta luz diurna ayuda a crear el universo en este cortometraje?

De todas las formas atmosféricas, independientemente de la historia o director con el que se trabaje. La mayoría de directores de fotografía han recreado en varios films la luz *naturalista*. Dziga Vertov lo hizo de una forma donde su teoría del cine-ojo requirió el uso de luz totalmente natural, catapultando la objetividad integral de la realidad en el cine. Y otros fotógrafos como Néstor Almendros en *Days of Heaven* (Terrence Malick, 1978) en donde el director requería horarios específicos para rodar escenas del filme con luz totalmente natural, llegando incluso a rodar varios días a la misma hora para tener el *raccord* de iluminación.

Dejando de lado la teoría de usar luz totalmente natural para la creación de un filme, el principal reto en el cortometraje es simular luz natural, proveniente de fuentes lumínicas habituales, con iluminación artificial; como en las obras de Claudia Llosa (*La Teta Asustada, Madeinusa, No llores, vuela*) las cuales siempre conservan esa naturalidad con toda su parafernalia fotográfica detrás de cada filme.

Capítulo I: El manejo de la simulación de luz natural con el uso de luz artificial en *Pedazos de Porcelana*.

En este capítulo se explicará el uso de la luz artificial para la creación del ambiente de varios de los sets del cortometraje. Se planteará el uso del color, las diferentes direcciones y formas de utilizar la luz hacia los elementos o personajes y factores como el uso de la locación y elementos de utilería y/o decoración. En este capítulo se encontrarán vinculaciones al trabajo de Simón Brauer y Natasha Braier, así como con algunos otros filmes que ayudaron a la concepción de la propuesta fotográfica.

Para la creación de *Pedazos de Porcelana* fue indispensable reflexionar sobre las diversas formas de iluminación desde la mirada de la dirección general. Una mirada latente en la puesta en escena, es la valoración de su personaje principal. ¿Quién cuenta la historia de la película y cómo la cuenta? Son preguntas que se crean en la construcción de la mayoría de filmes. Como necesidad del cortometraje, la figura de Ana es un punto de partida para reflexionar, desde la posición de la fotografía, la apropiación de la historia. ¿En qué mundo vive Ana? Desde la propuesta, la imagen se creó con el tipo de iluminación sustentada en la propuesta inicial. Se proponía a establecer un ambiente natural con luz diurna, creando contrastes (cuando fueran necesarios) y utilizando recursos domésticos para la justificación de las fuentes de luz.

1.1.- Ana y su habitación

ESC1: INT- DORMITORIO DE ANA- TARDE

Cerca de la cama de un dormitorio pequeño se encuentra acostada Ana (8). Juega con unas medias blancas y largas como si fuesen títeres. A una le pinta una boca con un pintalabios. Susurra.

Media 1:

Píntate los labios. Así te ves más bonita.

Media 2:

¿Así?

Media 1:

A ver, dame un besito.

Media 2:

No, qué asco.

Media 1:

Ya, entonces bailemos.

El primer plano de un film es capaz de introducir al espectador dentro del universo del personaje principal. En este caso, la figura de Ana, no logra ser captada por la cámara totalmente, vemos sus brazos moviéndose frente a su cama mientras juega con unas medias.¹² Como se indicó en la propuesta, el uso de luz HMI era imprescindible para el cortometraje, la temperatura inicial para la habitación de Ana fue estrictamente de 5600k. La idea principal de este plano es poder guiar el ojo del espectador directamente a las manos de Ana. Para esta acción se buscó encuadrar desde una postura superior al personaje, desde un ángulo donde la mirada va directamente a las manos de Ana disfrazadas de medias. Jacques Aumont, un teórico de la fotografía, explica la interpretación de la luz diurna en la magnitud luminosa llamándola *la visión fotópica*, que es «un modo de visión, el más corriente corresponde a toda la gama de los objetos que consideramos como normalmente iluminados por una luz diurna [...] es pues, también, un modo de visión que moviliza principalmente la zona central de la retina. por esta última razón, y porque la pupila puede estar más cerrada (al ser suficiente la cantidad de luz), es una visión caracterizada por su agudeza.» Esta técnica aísla en el plano el flujo luminoso diurno.¹³ La visión fotópica se integra a la construcción del cortometraje por la forma en que entra al ojo del espectador desde la pantalla. Esto no es único de la luz diurna pues existen otros elementos con las mismas características, un gran ejemplo es la luna o una pantalla de cine con una calibración correcta. La percepción de este tipo de luz es caracterizada por su agudeza, ayudando a la escena a compenetrar la mirada del espectador. Es así como funciona este tipo de iluminación, un tipo de luz que se encuentra

¹²Esta escena es un pequeño guiño al film “Alba” donde hay una escena donde el personaje principal se encuentra jugando mientras susurra diálogos. Es oxigenador como artista intentar acercarte a las propuestas de otras obras. En este caso el trabajo de puesta en escena en la obra de Ana Cristina Barragán es una de las formas en las cuales se centra mi trabajo como fotógrafo.

¹³Jacques Aumont, *L’imagen*, (Publicado en francés por Editions Natha, París. Publicado en español por Paidós Ibérica S.A. 1992), 25.

en el espectro de la visión fotópica que ayuda a crear el ambiente *cotidiano* que se presentó en la propuesta.

Además de estudiar las características de este tipo de luz también es necesario estudiar una perspectiva cinematográfica estética. El director de fotografía Simón Brauer en una escena del cortometraje *Anima* (Ana Cristiana Barragán, 2015), utiliza una ventana horizontal para justificar la incidencia de luz en la recámara de la protagonista. En *Pedazos de Porcelana* se buscó un recurso idéntico para crear la misma inmersión que buscaba el filme. La luz debe viajar de forma en que penetre directamente a la habitación. Sin el uso de esa ventana la percepción del espacio habría sido diferente, alterando la sincronía cromática de los tres elementos que existen en esta escena: las manos de Ana, sus juguetes y su cama. Existen varias formas de falsear una ventana, pero desde la propuesta (y por el tiempo destinado para el rodaje) se necesitaba una fuente de luz con esa angulación y de esa medida (anexo 3). Es importante en extremo el apropiarse de la locación al momento de iluminar. La percepción de los elementos (manos con medias, juguetes y cama) en una recámara donde la luz artificial venía desde una ventana, junto a la cantidad exacta de luz entrando a cámara (escena expuesta a $T 2.1$) y la temperatura de color en 5600k, es inicialmente la estética que se derivaba de la propuesta de iluminación.



Primera escena del cortometraje.

A continuación, vemos a Ana observando a la muñeca que teme. Los dos planos de escena disponen de los mismos parámetros estéticos en iluminación utilizados para Ana, con una lente de 50mm para la aproximación hacia ella. En esta escena se define el

espacio que se crea en la habitación de Ana. Los contrastes se lograron con proyección de luz y utilizando banderas hacia el espacio que se encuentra tras Ana. Esto ayudó a la creación de volumen y a dar forma al espacio. La intersección de la luz entre las banderas crea un ambiente con profundidad pues las sombras crean un volumen más marcado, separando el fondo del personaje. Con la cantidad de luz apropiada, la exposición adecuada de las luces bajas y la paleta de color bien escogida, se puede lograr un plano con mayor volumen. Brauer emplea una forma parecida en el film *Nuca Anima* (Ana Cristina Barragan, 2014), en donde la luz pasa por una supuesta ventana (o trama) y esta cae de una manera puntual en el personaje dentro de la puesta en escena.



Escena donde se refleja el uso de banderas en conjunto con la forma de realizar volumen a base de banderas.



Escena del cortometraje Nuca/Anima fotografiada por Simón Brauer.

ESC5: INT- DORMITORIA DE ANA- TARDE

(...)

Ana tiene una toalla en la cabeza y viste una bata de baño.

Se mira frente al espejo en el que ve también a la muñeca de porcelana sentada en el aparador detrás de ella.

(...)

Ana regresa ver asustada hacia atrás.

En esta escena encontramos al personaje frente a un espejo peinándose. Para su realización se utilizaron varios sets de iluminación de la primera escena. La luz utilizada fue una HMI de 1200w directa desde la ventana (igual que en la primera escena) contra 2 tungstenos de 350w (con filtros CTB full)¹⁴, rebotadas hacia una plancha de espumaflex (termopol). El objetivo de esta escena es poder manifestar el espacio de Ana. El encuadre busca la forma de afianzar la entrada de luz con el rostro de Ana sin necesidad de mostrar del todo la fuente de iluminación.

La primera escena fue expuesta a *T* 2.1 y esta escena en *T* 4. Exponer con el diafragma a 4 permitió que las altas luces tras la espalda resalten un poco más sin subexponer el rostro de la protagonista. El método a emplearse para esta escena iba a consistir en utilizar filtros *ND*¹⁵ en cámara (un *ND* 3 degradé con la bandeja del *matte box* girada a la izquierda para que la exposición de la ventana fuese estable) pero se podía



¹⁴ CTB: Color Temperature Blue. Existen filtros azules de diferentes intensidades ($\frac{1}{2}$, full).

¹⁵ ND: Neutral Density. Filtros de densidad neutra que no alteran la fidelidad cromática. Existen desde ND 3 (-1 stop) hasta 12 (-3 stops).

perder la exposición de la muñeca en la parte superior izquierda. Lo cual podría ser caótico pues es un elemento que posee mucha importancia en el filme y en esta escena en particular.

Un interés que existe en este plano, más allá de mostrar a Ana en su ambiente, es el cambio de foco (rack) que existe entre el personaje y la muñeca cuando ésta sorpresivamente cae al suelo. La escena necesitaba ser diferente, tanto al momento de ver a la muñeca como al tocarla. En el siguiente plano, en donde Ana agarra la muñeca luego de que cayese, se le quiso dar un poco más de atención a ese elemento. Para ello se la acercó a la fuente de luz dentro de la escena (en este caso la ventana). Al hacerlo, mostrando la muñeca expuesta a 1 stop mayor de lo debido, creamos la percepción de un elemento diferente al del primer plano, sin necesidad de romper con la estructura lumínica.



ESC16: INT- DORMITORIO DE ANA- TARDE

(...)

Ana camina por el pasillo y se queda junto a la puerta de su dormitorio que está entreabierta. Se queda un momento inmóvil.

Abre totalmente la puerta y mira a Jorge ahí. Él no la escucha ni se da cuenta que ella lo está mirando. Tiene en sus manos la muñeca que Ana buscaba. Con su dedo del medio le empieza a bajar el calzón.

Ana confundida a Jorge:

ANA

La encontraste...

Jorge:

Si, la encontré.

Ana y Jorge dentro de una habitación. Las dinámicas de iluminación dentro de la recámara de Ana no cambian a través de la historia, exceptuando esta pequeña escena con la que concluye. La luz principal (keylight) de la escena entra desde la ventana hacia la espalda de Jorge. Dentro del guion, esta es la única escena donde el personaje de Jorge se encuentra dentro de la recámara del personaje principal. La idea primordial era subexponer al personaje de Jorge puesto que él no pertenece a ese espacio, tratarlo como un intruso. El rango dinámico de la *Red Epic con Sensor Mysterium X* (13,5 stop de rango dinámico) fue exacto para la exposición de la ventana y el personaje de Jorge en el plano¹⁶. Se utilizó un rebotador plateado para no perder información en el personaje¹⁷Esta es la única escena donde se trabaja con otra temperatura de color (6200k) pues, estéticamente, se quería crear un ambiente más frío para componer la imagen de Jorge.



Ultima escena del cortometraje.

¹⁶Luego en post producción se minimizaron los highlights sin necesidad de perder información.

¹⁷También puede ser apropiado utilizar el modo HDRx que permite hasta 18 stops de rango dinámico.

1.2.- Ana y el comedor

El plano creado en esta escena toma como referencia la película nominada a los premios Oscar 2009 como mejor película de habla no inglesa: *La Teta Asustada*, dirigida por Claudia Llosa y fotografiada por Natasha Braier. La fotógrafa decidió iluminar los espacios con luz proveniente de ventanas y de fuentes prácticas en la mayoría de escenas de la película. El uso de fuentes lumínicas presentes en espacios domésticos, al igual que Braier, conectan estéticamente con la forma en que la historia es contada. En el caso de *Pedazos de Porcelana*, la directora cuenta una historia con la que tiene conexión íntima, intentando emprender una película de temática fuerte. Natasha Braier, en una entrevista en la revista *British Cinematographer* comentó que le agradan las historias con toques íntimos: *"I like personal stories and issues with which I can empathize. They wake my interest, and make me explore different cultures and ways of seeing life," says Braier. "The script was highly visual. Claudia likes poetic images, symbolism, to create a special universe."*¹⁸

Pedazos de Porcelana es una historia particularmente íntima. Sigue a un personaje que denota lo solitariamente peligrosa que puede ser la infancia. Resalta por desarrollarse en un lugar familiar, una recámara, un baño, un comedor. Esto es lo que a Braier le interesó en *La Teta Asustada*, una historia conmovedora centrada en su personaje principal, Fausta. Narra la historia de una mujer y la pérdida de su madre, lo cual se relaciona de alguna forma con *Pedazos de Porcelana*, que evidencia las diferentes formas en que una hija y una madre pueden estar alejadas.

Dentro de la escena 3, la cámara se mueve lentamente por un dolly para la presentación de la abuela de Ana, mientras que en el plano de Jorge y Ana se mantenía fija. Braier utiliza luces tungsteno 4K con correctores de temperatura para poder lograr que la cantidad de luz sea la necesaria para la realización de una escena. Por temas de presupuesto, se utilizó un HMI de 1,2w directa y 2 luces tungsteno de 750w para compensar las luces bajas. La idea principal era crear luz diurna dentro de la casa que sea

¹⁸ <https://britishcinematographer.co.uk/natasha-braier-la-teta-asustada-the-milk-of-sorrow/>

dura y directa en los personajes. La luz HMI poseía un CRI¹⁹ de 98% lo que quiere decir que posee una mejor reproducción de color.

La propuesta desde el inicio era crear contrastes en los personajes, pero con más puntualidad en Jorge. Se buscaba que los personajes estén sentados juntos y, aunque los dos posean un contraste marcado, que en Jorge se marque un poco más. Esto enfatiza cómo es Jorge en la historia y su papel: un personaje que tiene dos caras desde el guion. La cromática de la locación, el trabajo en decoración y vestuario también ayudaron a crear un contraste de color entre los dos personajes y el espacio. El departamento de arte ayudó a acentuar la sobriedad del set. Como ya se mencionó antes, la visión fotópica ayuda a que los medios tonos y tonos donde se encuentra la piel posean el nivel de reflexión adecuado. Las pieles están expuestas en un valor T 3.6 mientras que los otros valores se encuentran en valores rozando entre 2.1 y 1.4 (como el nivel de contraste en el rostro de Jorge). La mirada depende de cómo la luz (en especial la diurna) penetre el espacio y dé en los personajes, de esta forma éstos resaltan más en comparación con los elementos en el set, opuesto a los primeros planos de la película, los cuales se realizaron con una iluminación directa sobre el personaje de Ana para lograr así un ambiente más *puro*.



Plano tomando la referencia del trabajo de Braier en "La Teta Asustada".



¹⁹Color Render Index, un código creado para tener en cuenta qué tan fiel es la calidad de color de la luz utilizada. Normalmente la mayoría de luces de calidad poseen CRI con un porcentaje alto a comparación de luces con procedencia barata las cuales no poseen un CRI constante (se tornan usualmente verdes).

En esta escena, como se mencionó antes, se buscó que los personajes destaquen por sobre el espacio. Se utilizó como referencia un fotograma (ver imagen) del filme fotografiado por Braier, intentando acercarse al nivel de contraste y cromática elegidos por la directora en esa escena, en la que el contraste entre las sombras y el color rojo del sillón lo hacen sobresalir del espacio y destacar por sobre la protagonista. Ese tipo de contraste se aplicó de manera inversa en el cortometraje (ver imagen), haciendo que Ana y Jorge vistan de un color ajeno al ocre, para que así los personajes sobresalgan.

Uno de los referentes para esta escena es el ya nombrado Johannes Vermeer, pintor barroco que utilizaba la técnica del *chiaroscuro*. Las normas propias de este estilo han sido fuente de inspiración para directores que manejan paletas con altos contrastes, tales como Néstor Almendros en *Le Dernier Métro* (François Truffaut, 1980) y Mateo Guzmán en *La Tierra y la Sombra* (Cesar Augusto Acevedo, 2015). Braier y Brauer, al igual que Vermeer utilizan fuentes de luz como las ventanas, que son muy remarcadas en sus pinturas. En *Pedazos de Porcelana* se buscó que todas las locaciones posean ventanas para que así la propuesta tenga sentido.



Obra de Vermeer: "La Lechera" (1658 - 1660)



Frame de *La Tierra y la Sombra* (Cesar Augusto Acevedo)



Frame de *Vagabond* (Agnès Varda)



Obra de Vermeer: *Militar y muchacha riendo* (1658)

1.3.- Ana y la recamara de su abuela

La iluminación de la recamara de Rosa, abuela de Ana, surge de la pregunta ¿Cómo Ana es reflejada en el espacio de la abuela? La iluminación conserva su patrón técnico, el flujo luminoso se mantuvo con la misma luz HMI 1.2k usada en las anteriores escenas mencionadas como luz principal (keylight), pero para algunos espacios en donde la longitud de onda de la HMI no podía prolongarse en el encuadre se utilizaron luces tungstenos 750w con CTB, difusores Opal o 216, para compensar los niveles de luminancia en las espaldas y en la utilería.



La atmosfera adecuada para la recámara de este personaje demandaba, por la propuesta de dirección de arte, colores pasteles con saturaciones medias en paredes, cobijas, almohadas, y en los objetos pertenecientes a una mujer de la 3era edad. La paleta de colores de este set ayudó a diferenciarlo de la recámara de Ana. La idea principal era dividir estos dos espacios para transmitir la identidad de Rosa. Las dos recamaras poseen una arquitectura similar y eso crea una relación entre los dos personajes. Poseen también una fuente de luz similar, una ventana rectangular, y la posición de la cama es la misma que en el set de la recámara de Ana.

Lo adecuado para acentuar una percepción diferente del espacio fue el uso de cortinas de color amarillo hueso. Estas cortinas fueron adquiridas en la preproducción para caracterizar el espacio de Rosa. La recamara de Ana, por otro lado, posee cortinas blancas que buscan aproximarse a la personalidad de una niña. La recamara de Rosa posee matices más apagados y una atmósfera amarillenta para denotar la vejez del lugar. Los colores son reflejados de una manera más pura mediante el uso de luz diurna, pues la integridad que posee este tipo de luz hace que la reflexión sobre los elementos iluminados

sea acorde a lo que llamamos “luz natural”. Como resultado, se logra reflejar la personalidad de Rosa en su espacio.

El encuadre de este plano se inspiró en una escena del film *Holy Motors* (Léos Carax, 2012) en la cual existían varios elementos de puesta en escena semejantes. También se inspira en el trabajo de Braier en *La Teta Asustada*, en la forma de usar la luz artificial difuminada por cortinas desde una ventana. La intención general de esta escena era contrastar a Ana con el espacio, haciendo que la luz caiga en su rostro con exposiciones de entre $T 4$ y $T 5.6$, mientras que los otros 2 personajes se encontraban en exposiciones entre $T 2.8$ y $T 2$. El color de la luz HMI cae directamente en Ana, con 5600k en su rostro. La percepción que se tiene de Ana es diferente del espacio y de los otros personajes por la forma en que ella está iluminada. Los otros personajes son tamizados con la cortina ya mencionada, logrando apartar a Ana de ellos con la simulación de *daylight*. La exploración visual del encuadre no hubiese sido la misma si los personajes hubiesen tenido la misma cantidad de luz en sus rostros. Además, como era la idea principal, Ana debía destacar por sobre el espacio y los otros personajes.



Como director de fotografía el tomar referencias, sean pequeñas o grandes, funciona como ejercicio estético para ampliar los niveles de experiencia. Así, uniendo referencias cinematográficas y pictóricas, nacieron varios planos del cortometraje. La base de la fotografía de este cortometraje yace en la naturalidad del espacio, en cómo éste pueda desarrollar una historia que podría suceder en cualquier hogar.

Para concluir, retomando el trabajo de Brauer en *Alba*, él realiza un análisis de la atmosfera, tibia e íntima a partir del guion, lo cual hace que el filme sea tan personal como la directora quiso. En la escena donde Alba se encuentra en la recámara con su padre mientras él arma la cama, la luz suave que cae en su rostro dentro de un encuadre que siempre lo posiciona en uno de los lados –sea el izquierdo o el derecho, nunca centrado-,²⁰ hace que la fotografía se sumerja en lo que el personaje siente. Alba, al igual que Ana, es un personaje solitario. Son niñas expuestas a hechos que cualquier niño puede experimentar: la perdida de una madre, la pedofilia. El punto de comparar estos dos fotogramas es (incluso más allá de luz y de la fotografía en general) el observar cómo pueden denotarse emociones, pensándolas desde el guion hasta la realización cinematográfica. Cada encuadre, cada elemento iluminado, cada color es una representación de cómo hemos visto universo escrito que luego se convierte en imagen.



²⁰Pascal Bonitzer lo llamaba “desencuadre” dejando atrás la materialización del punto de vista, el cual permanece en el centro de la fotografía. Léase *Desencuadres: Cine y Pintura*.

Capítulo II: La cámara, movimientos y el uso del foco

En este capítulo se explicará las razones del uso preciso de ópticas y cámara para la realización del cortometraje. También se justificará varios movimientos de cámara desarrollados en el cortometraje. Al final del capítulo se dará espacio a un elemento esencial y preciso para varias escenas, el *foco*.

2.1.- Red Epic con sensor Mysterium X vs Arri Alexa EV (Clásica)

Tenía la necesidad de rodar la película con una cámara hecha exclusivamente para cine. Emmanuel “El Chivo” Lubezki, para fotografiar *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* (Alfonso Cuarón, 2014) y *Tree of Life* (Terrence Malick, 2011) utilizó una cámara *Arri Alexa*. Una cantidad alta de fotógrafos se inclinan por la calidad de estas cámaras de cine.

Por otro lado, *Red*, una compañía relativamente nueva, ha logrado invadir el mercado cinematográfico con opciones más rentables y accesibles para la industria. Aunque la mayoría de directores de fotografía se inclinen por *Arri*, muchos filmes se han rodados con *Red*. En Latinoamérica, por ejemplo, Simón Brauer ha usado la cámara *Red Epic* con el sensor *Mysterium X* para la realización de *Montevideo* (Paul Venegas, 2019), y la directora de fotografía peruana Micaela Cajahuaringa en *Pelo Melo* (Mariana Rondón, 2013) rodó con el mismo modelo de cámara. *Bring him Home* (Ridley Scott, 2013) y *La Danza de la Realidad* (Alejandro Jodorowsky, 2013) también fueron rodadas con la cámara *Red Epic* con sensor *Mysterium X*.

Más allá del presupuesto, una de mis decisiones para rodar *Pedazos de Porcelana* fue el usar una cámara que haya sido utilizada por los directores de fotografía a los cuales sigo. La *Alexa Clásica* (EV) entraba en el presupuesto del cortometraje de una manera ajustada, sin embargo, la *Red Epic* poseía características, en temas de *codecs* y de compresión, que permitían un mejor trabajo en la post producción. Por su largo tiempo en el mercado -fue lanzada en 2010-, la *Alexa Clásica*²¹ no cuenta con *ARRIRAW*, sólo posee *codecs* como *Pro Res*, mientras que la *Red Epic*²² puede rodar *REDCODE RAW* a

²¹Especificaciones técnicas: https://www.arri.com/camera/alexas/cameras/camera_details/alexaclassic-ev/subsection/alexaclassic_ev_features/

²²Especificaciones técnicas: <https://support.red.com/hc/en-us/articles/360011397093-EPIC-MYSTERIUM-X>

diferentes compresiones (en el caso de Porcelana, 6:1). En cuanto a formatos de resolución, *Red Epic* permite rodar en resoluciones hasta 5K mientras que la *Arri Alexa EV* solo hasta 2K. En estos casos, la cámara *Red Epic* posee más ventajas para temas de post producción (reducir la cantidad de píxeles sin necesidad de perder resolución para el DCP, RAW para post producción). Sumándole el *HDRx* de Red que permite tener más rango dinámico pasando de 16 stops a 18.

Como se había indicado antes, en *Pedazos de Porcelana* se buscaba tener contrastes marcados, y un rango dinámico con mayor número de stops logra captar más información en bajas y altas luces; de esa forma, el nivel de contraste que se buscaba desde la propuesta podía ser marcado.

Se decidió rodar con *Red Epic 5K with Mysterium X Sensor* por varias razones, algunas técnicas y otras más ligadas a mi propia visión, según como otros directores de fotografía han logrado filmes fieles a la visión que los directores han tenido de sus historias.

2.2 Movimientos de cámara

En los inicios de la historia del cine la mayoría de cámaras eran artefactos que, por su construcción, poseían un peso excesivo para crear movimientos prolijos con el cuerpo.²³ La cámara en hombro o cámara en mano es una forma de emplear la cámara a la conveniencia del cuerpo. Desde la propuesta de cortometraje, se tenía contemplada la idea de lograr movimientos de cámara centrados en el personaje principal. Simón Brauer, en el film *Alba* utiliza más que todo movimientos de cámara en mano para seguir al personaje principal. Cuando Alba mira, escucha, camina, existe una cámara *respiratoria*, que contribuye a las emociones del personaje. Este tipo de movimientos hacen que su estilo se acentúe en cada filme. En *Cenizas* (Juan Sebastián Jácome, 2018) existen encuadres más salvajes y casi asfixiantes sin dejar atrás este tipo de movimiento. Brauer utiliza una cámara en mano tensa y brusca que limita el escape de los personajes en el transcurso del cuadro, persiguiéndolos y acercándose a ellos. *Dominique Villain* considera que los movimientos de cámara son aspectos apasionantes del arte moderno

²³Pasaron décadas hasta que empresas como *MovieCam* crearon cámaras más ligeras como la famosa *ArriCam*, introducida en el año 2000 y creada junto a *Arri Company*.

«El encuadre es el ejercicio del cámara. En la medida en que el cámara y el realizador son dos personas distintas, la obra escapa a su autor. Por lo demás podemos considerar que es uno de los aspectos apasionantes del arte moderno: en el cine, la obra escapa al que no maneja la cámara.»²⁴ Por esa razón, es importante para el operador estar consciente de los movimientos que se realizarán con la cámara. Una cámara en mano puede llegar a ser una forma poética de alcanzar a un personaje desde el cuerpo del operador. Estos movimientos son los más significativos para obtener el fragmento deseado del cuadro en el cortometraje. No es estrictamente necesario usarlo para seguir a un personaje con la cámara, de hecho, ni siquiera moverse con la cámara sino crear esa sensación de visión humana entre la operación de la cámara y la escena. Para *Pedazos de Porcelana* una cámara en mano al estilo *Brauer*, con apego a los movimientos de cámara de *Alba* (relajados y siguiendo al personaje en el espacio) dinamiza la historia.

Otro movimiento de valiosa importancia, utilizado en el cortometraje, es el Dolly. Natasha Braier en la primera escena de *La Teta Asustada* utiliza movimientos con Dolly sumamente lentos, pues es una escena donde conocemos un personaje significativo para el desarrollo del film: la madre de Fausta; quien se encuentra en sus últimos días de vida en una recámara vieja, acostada y cantando una canción indígena. Este tipo de movimientos suelen ser usados para escenas donde se busca presentar y/o entender un espacio. En *Pedazos de Porcelana* se concibió la idea de utilizar un dolly in-out (Anexo 4) como una forma de entrar en los personajes o presentarlos en el cortometraje. Existen 3 escenas en las cuales se utiliza este tipo de movimiento: la escena donde Ana y Jorge se encuentran en la mesa conversando hasta que Amelia llega al comedor (el cual es un dolly in-out); en el cumpleaños de Ana (el cual es solo un out); y en la última escena, donde Ana descubre que Jorge tiene la muñeca (dolly in-out). Estos planos proponen la idea de soledad del personaje, pues el único que tiene un contacto muy cercano, alrededor de este movimiento, es el personaje de Jorge. También se quería jugar con el acercamiento minucioso entre Ana y Jorge, sobre todo en esta escena donde se encuentran solos conversando en el comedor.

²⁴Dominique Villian, *El Encuadre Cinematográfico*. (España Ed. Paidós, 1997), 58.



La idea del dolly in y dolly out nació por influencia de la narrativa de Braier, como un dispositivo para adentrarnos en los personajes. En este caso de Jorge, quien intenta conversar con Ana y con sus muñecas.

La escena final utiliza un dolly que persigue al personaje de Ana mientras Jorge entra a su habitación (revisar pag. 29). Este movimiento fue escogido por su forma de seguir al personaje: la cámara queda suspendida cerca de las escaleras esperando a Ana hasta que se dirige a su recámara y, por medio de un paneo, podemos ver a Jorge y a la muñeca. El movimiento rápido (el único en dolly rápido que hay en el cortometraje) es lo que ayuda a llegar al desenlace de la historia ¿Cómo algo tan trágico puede ocurrir en tan solo unos segundos? El movimiento del dolly ayuda a recalcar esa pregunta.

2.3 Ópticas en Pedazos de Porcelana

Para el rodaje del cortometraje se tenía previsto usar un set de ópticas primes, procurando un equilibrio entre el presupuesto y la estética con la cual se quería rodar el film. Los dos sets de ópticas que se pretendían usar fueron: Schneider Xenon FF y Carl Zeiss MKI.

En primera instancia, todo director de fotografía debe tener en cuenta las razones del por qué se escogen las ópticas para contar una historia. En la preproducción del cortometraje, la primera opción fueron las Carl Zeiss MKI, usadas en films como *The Shinning* (Stanley Kubrick, 1980), *Super 8* (JJ Abrams, 2011) y *Jackie Brown* (Quentin Tarantino, 1997). Estas ópticas *high speed* fueron diseñadas de manera compacta, haciendo que los movimientos en una montura de hombro (shoulder rig) sean más simples de ejecutar. Con una apertura máxima de $T 1.4$, las ópticas permitían que el foco se limitara a un espacio definido (haciendo que el foco sea una línea marcada y muy exacta). Lo ya mencionado se complementa con una de las más peculiares características de estas ópticas: su diafragma de 9 hojas que produce un notable *bokeh* de forma triangular. Encontrar estas ópticas en Ecuador es complejo. Una rental nacional quiso otorgarnos las ópticas, pero el kit llegaría meses después del tiempo programado para el rodaje. Otra opción era contactar una rental internacional para el alquiler de las ópticas, pero el presupuesto no estaba adecuado para ello. Debido a estos problemas, los MKI dejaron de ser una opción para la producción.

La opción más accesible, luego la de mencionada, fueron los Schneider Xenon FF. Estas ópticas, usadas en *Under the Skin* (Jonathan Glazer, 2013), poseen una nitidez peculiar (haciendo que las pieles sean algo cremosas), contrastes naturales y un *flare* interesante, llamado "*purple flare*". Su construcción cilíndrica, de 300 grados, proporciona ajustes precisos de foco y una respiración casi imperceptible, lo cual hace que los cambios de foco sean más delicados al momento de filmar.

Las ópticas Schneider poseen las características que cualquier otra óptica de focal fija posee. Con referencia a cuestiones técnicas, se realizaron pruebas en diferentes diafragmas para proceder al uso de las ópticas en el set, y fueron las ópticas adecuadas para ser usadas en el rodaje del film (Anexo 5)

2.4 El foco: Una reflexión narrativa del dispositivo óptico

Desde el momento en que me propuse realizar la fotografía de este cortometraje, supe que debía potenciar la capacidad narrativa del foco. Un director de fotografía debe conocer y entender cada uno de los mecanismos de la cinematografía, y el foco es un componente que nos ayuda a detectar lo que el director quiere expresar.

Como se mencionó antes, uno de los roles específicos y del que se aprende a ser un fotógrafo es el de primer asistente de cámara. Su papel es indispensable, pues una de sus tareas es manipular el mecanismo de la óptica para poder enfocar los elementos que están dentro del plano. Si pudiésemos resumir la labor del foquista en la mayoría de filmes su trabajo consistiría en seguir al personaje principal. En *Elephant* (Gus Van Sant, 2003) se utiliza un *steady cam* para la realización de planos secuencia, filmados mayoritariamente en una secundaria. El foco se mantiene en los personajes caminando y no se necesita más que mantenerlo en ellos. La labor de seguir a los personajes se dificulta en escenas rodadas con ópticas teleobjetivas. En el film *Blue Valentine* (Derek Cianfrance, 2010), los movimientos de cámara en mano, siguiendo a Ryan Gosling y Michelle Williams, hacen que el foco no consiga alcanzar eficazmente a los personajes. De manera narrativa esto merece un análisis profundo. Los dos personajes se mantienen violentos en las escenas donde el foco no consigue llegar al nivel de los personajes dentro del cuadro. Roger Deakins en una entrevista extraída de *Detrás de una Imagen Cinematográfica* comenta que "Al final, una película puede verse horrible, pero funcionar gracias a una gran interpretación; pero esto jamás sucederá a la inversa. Es algo que siempre merece la pena recordar."²⁵ Algo que sobresale de la técnica en este film es la gran interpretación de los actores; tal vez los fuera de foco no repercuten en la percepción del espectador por la forma en que Gosling y Williams llevan a cabo su interpretación actoral.

El foquista debe ser la mano derecha (o izquierda) del director de fotografía. Por esa razón decidí trabajar con un foquista con el cual tuviera química laboral y que contara con la experiencia que respaldase su trabajo. El foquista del cortometraje, Ricardo Ribadeneira, entendió de qué forma estaba utilizando el foco en lo narrativo y en lo

²⁵ "Filosofía del trabajo" documentación de Roger Deakins. Revisar entrevista en: <http://blogs.ffyh.unc.edu.ar/fotografiacinematografica/2018/06/14/roger-deakins/>

estético. La responsabilidad del primer asistente de fotografía va más allá de hacer foco, sino que debe entregarse como ser humano en la obra artística. Va más allá de lo técnico, al punto de entender qué tan influyente es en la historia de una película su trabajo. En el anexo final se encuentra una entrevista a la foquista Analía Torres, la cual comenta sus experiencias, formas de trabajar y cómo ver el foco de una forma rítmica e implacable. Analía comenta su forma de trabajo en la asistencia de cámara y protocolos; además reflexiona en cómo el foco puede lograr ser un dispositivo que genere emociones en una película.

Para este cortometraje se propuso un empleo sutil del foco. Buscaba plasmar varias ideas estéticas empleando este dispositivo óptico. Se decidió mantenerlo en todos los personajes principales, pero con la condición de que fuese un componente que ayude a construir las emociones del personaje principal, Ana, actuando de manera precoz cuando más cerca estuviésemos de ella. Brauer utiliza esta técnica en *Alba*, con la cámara muy cerca del personaje y con poca profundidad de campo, logrando que la cobertura del foco sea limitada, haciendo que sea más puntual en el elemento enfocado. Desde lo estético, esta herramienta ayuda a manifestar el ambiente emocional en el personaje de Alba, arraigado al principio en la enfermedad de su madre y luego en la forma en que adopta un nuevo estilo de vida.

Dos escenas en el cortometraje fueron pensadas desde el foco, para desarrollar su función narrativa desde la pregunta: ¿Cómo utilizo el foco en Ana?

“Ana, pide un deseo”



Se había previsto que al momento en que el personaje de Ana dice esa línea, cuando ella cierra los ojos, un sonido agudo se escucharía y el foco seguiría solo en los ojos del personaje. Pero, al releer la línea *“Ana, pide un deseo”*, reflexioné sobre el estado del personaje en ese instante. ¿Cómo se vería el deseo de Ana?, y al momento de describir mi propuesta a la directora utilicé el foco como dispositivo para ayudar a interiorizar el deseo de Ana. Un fuera de foco usualmente es considerado un escape, una forma de otorgarle una conexión al personaje con la cámara. La intención se logró y el rack al fuera de foco, quebrantando el espacio, ayudó a la actuación de Elisa Mirelles.

Un fuera de foco altera la dimensionalidad al momento de ejecutarlo. Como se ve en la imagen de Ana, las texturas cambian por la inconsistencia entre las medidas de la óptica y el objeto que *debería* estar enfocando. Esta es una de las razones por la cual muchos directores no optan por fueras de foco violentos en sus filmes; básicamente, si no se encuentra una textura reconocible (en este caso una cara humana) puede llegar a ser una imagen ilegible para cualquier espectador²⁶. Cabría exceptuar a aquellos directores de fotografía que usan elementos lumínicos para crear el efecto *bokeh*. Para un ejemplo, me remito al usado en la película ecuatoriana *Feriado* (Diego Araujo, 2014) en una de sus primeras escenas, donde la ciudad de Quito es vista al revés con sus luces nocturnas, haciendo que el fuera de foco le otorgue voluminosidad.

²⁶En el caso de usar un fuera de foco, ayuda mucho la intervención de una buena exposición. Si lo que esta fuera de foco se encuentra subexponed no se podría reconocer la forma de lo que está desenfocado.

Para llegar al plano de los ojos de Ana se usó una óptica 100mm recortando el sensor a 2K.

“¿Que tienes ahí?”



Volviendo a la escena 6, Ana se lastima con un vidrio que está en el suelo a consecuencia de la caída de un vaso. En esta parte de la historia se quiso experimentar con lo literario del diálogo. Al momento en que el personaje de Jorge, interpretado por Enzo Macchiavello, se percata de la herida le pregunta a Ana: *“¿Que tienes ahí?”* Antes de que ella responda, se ve la herida fuera de foco, y para utilizarlo de manera narrativa se lo sincronizó con ese diálogo. Así, cuando Jorge se percata realmente de la herida de Ana, el foco muestra el recorrido hacia su rodilla. Tal vez sea un detalle pequeño, pero funciona como un experimento visual, manejar el foco para manipular el volumen del detalle. Mientras más fuera de foco esté un objeto más su volumen crecerá. También depende de la física de la óptica (y de su respiración). Pierden volumen los elementos fuera de foco si están alejado del elemento en foco (en este caso el foco se mantuvo en su rodilla izquierda, si enfocábamos más atrás podríamos perder el volumen de la herida).

Un elemento que ayuda a aislar el detalle en el encuadre es la profundidad de campo. Este detalle se realizó con un 100 mm, sin necesidad de *crop*. Esto separa al objeto enfocado del fondo por medio de la poca profundidad, creando una percepción diferente

del espacio. Esto siempre dependerá del diafragma escogido para la exposición y la distancia focal.

Ana y Alba: dos personajes fuera de foco

Como conclusión a este capítulo, me es necesario subrayar cómo la fotografía puede llevar a un espectador a sentir emociones a base de movimientos, luz y varios elementos técnico-visuales en la puesta en escena. La primera vez que vi *Alba*, sentí que fui partícipe de la mayoría de emociones que el personaje principal estaba transmitiendo. Como se mencionó en la genealogía, no fue sino varios años después cuando entendí que fue la fotografía lo que me permitió sumergirme en esa película y conducir mi percepción de la misma. Puede que la luz y los movimientos de cámara sean los primeros pasos para ir detectando cómo la cinematografía desarrolla un filme, pero para mí fue el foco lo que realmente me llevó a entender cómo se debe manejar la fotografía en el cine. Está o no está, así funciona el foco. Pero hay veces en la que el foco no está por una razón, como ocurre en *Blue Valentine*, en donde no nos interesa mucho el fuera de foco pues las actuaciones de los personajes son tan eficientes que los quitamos de nuestra percepción visual. Existen segundos donde un fuera de foco se tiene que ver o, en este caso, sentir. Alba y Ana son personajes que se encuentran en un universo solitario, fuera de foco. Se mantienen en un mundo complejo, en el cual el equilibrio no se asienta para ninguna de ellas.

En el caso de *Alba*, este momento sucede después de que las niñas de su salón de clases la invitan a una coreografía para una fiesta.

Alba se encuentra en una terraza, sola, indagando quizá lo que está sucediendo en su vida, sin tener una explicación clara. Y no tendría que ser clara porque, en la mayoría de casos, los personajes infantiles no tienen una respuesta para muchas preguntas y pueden ser mucho más complejos que los adultos.

En el caso de *Pedazos de Porcelana* vemos a Ana, una niña que no posee una atención más que superficial por parte de su madre Amelia, quien no asimila los alcances de dejar a una niña con un desconocido. Ana se encuentra en un mundo en donde no se percata de lo que está sucediendo y acaso se plantea preguntas como: ¿Quién es Jorge? ¿Por qué mi abuela se disgusta conmigo o con él? Por eso Ana se encontraría fuera de foco. Tal vez le es inalcanzable el entender mucho de lo que le sucede en esa situación. Un fuera de foco puede ser una analogía de nuestro mundo cotidiano. ¿Qué elementos

mantenemos en foco y qué otros no? El ser humano posee una mirada selectiva. Nos encargamos de ver lo que realmente queremos ver y de enfocar lo que deseamos observar. Creo que esto no está alejado de los filmes mencionados. Los problemas que presentan *Alba* y *Pedazos de Porcelana* son temas que no se quieren ver del todo y que, de alguna forma, siguen estando fuera de foco.



Exhibición del cortometraje “*Pedazos de Porcelana*”

El cortometraje tuvo su pre estreno oficial en el cine-auditorio del Museo Antropológico de Arte Contemporáneo (MAAC) el 27 de mayo del 2019. Aunque el lugar tenga como objetivo servir como espacio para la proyección de películas, los equipos del mismo se encontraban en condiciones inestables, sobre todo en cuanto a imagen, haciendo que la proyección padeciera de ciertos saltos de cromática.

A esta sala acudieron alrededor de 100 espectadores. El público fue variado: profesores de cine, estudiantes de arte y público general. Luego de la proyección se dio una ronda de preguntas dirigidas a los diferentes apartados del cortometraje.

Las críticas mayoritariamente fueron positivas, los espectadores lograron tener una conexión con el personaje de Ana y leyeron diferentes detalles que la directora quiso lograr desde la preproducción como, por ejemplo, la idea de las muñecas persiguiendo a Ana y el porqué de la mala relación entre la abuela de Ana y Jorge. También elogiaron la forma en que se presentó la idea del acoso, siendo una historia que logra un final que puede llegar a *sorprender* a uno que otro espectador.

Una de las preguntas que se hicieron en el foro sobre la fotografía fue en relación a los referentes visuales que se manejaron en el cortometraje. Mi respuesta se remitió a la pequeña investigación acerca del trabajo de Simón Brauer y Natasha Braier, haciendo referencia a el tipo de estética y narrativa que ellos manejan en los filmes que fotografían.

En el apartado de producción se realizaron preguntas sencillas sobre la post producción del cortometraje en temas de colorización y tratamiento de imagen, particularmente de la escena nocturna donde Ana duerme en su recamara mientras Jorge la mira desde la puerta, la cual fue trabajada en un periodo largo pues se rodó con luz diurna (daylight).

Al finalizar las intervenciones, hubo un comentario que resumía la propuesta que las cabezas de equipo tuvimos, de hacer que el cortometraje sea un vehículo para desarrollar el tema de la pedofilia. Un espectador comentó que el cortometraje creaba una intriga hacia el personaje de Jorge, logrando que se cuestionase que la pedofilia puede existir en cualquier lado, sobretodo en el hogar. Así, el corto conlleva una fuerte mirada a este tema y puede lograr una reflexión sobre el mismo en el espectador.

Como conclusión, la obra tuvo una exhibición relativamente grande, lo cual hizo que se desarrollasen más ideas entre los espectadores y las compartieran en el foro. Exhibir los trabajos cinematográficos es una forma de entender cómo una sociedad ve el cine, lo cual nos ayuda a nosotros, los cineastas nacionales, a entender qué películas pueden tocar al espectador. (Anexo 6)

Epilogo

Cuando me encontraba escribiendo la primera fase de mi investigación surgió una imponente pregunta en mí, tal vez la pregunta que cualquier cineasta se realiza al momento de realizar un film: ¿Esta es la propuesta necesaria para crear la película?

Supe desde el inicio que el cortometraje dependería de qué tan sólida era mi propuesta y, sobre todo, en cómo la desarrollaría en el set. El primer día de rodaje resultó una experiencia diversa en un sentido y amarga en otro. Diversa por la cantidad de planos que resultaron más trabajosos que otros, y amarga por uno que otro plano poco exitoso.

Al momento de tomar una cámara nadie más que tú está consciente de lo que verdaderamente quieres lograr y, aunque se deba trabajar mayormente en algunos planos, nunca olvidar lo que realmente quieres hacer. En *Pedazos de Porcelana* utilicé una propuesta desde mi confort. Un filme que sabía desde el inicio cómo iba a lograrse y cómo debía hacerlo. He preferido trabajar en historias orientadas a problemas con los que cualquier ser humano pudiese enfrentarse. Pero, en retrospectiva, como ya lo mencioné, estuvo dentro de mi zona de confort. Nunca me sentí amenazado por cómo se veía un plano; al contrario, siento que cada plano fue pensado y recreado como quería que fuese en set.

Una propuesta va mutando desde el papel (si la escribes) hasta el set. En locación obviamente se modificó la propuesta en varias escenas, pero es necesario que esto suceda pues te ayuda a experimentar visualmente.

Creo que mi punto débil como fotógrafo de este proyecto fue el de no arriesgarme. Particularmente, siento que la fotografía es pertinente para la historia, pero no se desarrollaron ideas particularmente experimentales en el proceso. Se pudo haber trabajado mucho más en la forma de realizar los interiores nocturnos y en utilizar diferentes movimientos de cámara. Tal vez experimentar con movimientos que nunca he hecho (por ejemplo, movimientos de 360°).

En varias situaciones me cuestioné la forma en que utilizando el foco como dispositivo narrativo: ¿Es mucho fuera de foco o poco fuera de foco? Así, hubo preguntas que me hice todos los días del rodaje. Una forma de balancear esas preguntas que, a veces, pueden sacarte de la línea de tu propuesta, es contar con la percepción del resto del equipo de fotografía. Por esa razón se escoge a un equipo que más allá del conocimiento en el área técnica se enfrente y comprometa a conseguir lo que el departamento quiere lograr.

Sucedía particularmente con el foquista, quien tenía en mente la manera en como yo quería proyectar el foco en diferentes escenas. En un momento dado decidí no realizar fueros de foco en algunos planos por el temor de no realizar un trabajo en el cual se entendiese lo que estaba realizando con ese elemento. Pero, fue gracias a la química de trabajo que se pudo aterrizar las ideas previstas al set, sobre todo el plano de los ojos de Ana. ¿Qué hubiese sucedido si no hubiera hecho ese cambio de foco? El ver mi propuesta y luego dudar de la misma fue una forma de aprender. Cuestionarse en set es un método de aprendizaje que siempre estará en cualquier cineasta.

No obstante, de todo ello, es satisfactorio ver el cortometraje y estar consciente de que, aunque no se experimentó visualmente de la manera que en el fondo hubiese querido, existió una sincronización amena entre el equipo para la producción del cortometraje. Esto hace que la película posea espíritu. Haciéndolo un filme como la directora lo tenía proyectado, con una manera distintiva de ver este tipo de problemas. Es alentador que, aunque no haya sido la propuesta más arriesgada, ésta funcione de manera satisfactoria. No pretendí realizar una fotografía contraria a la visión que venía desde el guion, por esa razón es difícil salir de las zonas de confort pues a veces es ahí donde está el desarrollo de un artista. Algunos suelen llamar *estilo* a esa zona de confort, pero como Natasha Braier lo hizo en *La Teta Asustada*, también lo logró en *Neon Demons*, ejecutando propuestas fotografías extremadamente diferentes.

Se realizó un cortometraje que no necesitaba crear una experiencia visual a lo *Blade Runner*. Pero si fuese otro tipo de historia, tal vez, de género fantástico o de ciencia ficción se podría abogar otro tipo de propuesta artística. O tal vez, ¿por qué no experimentar desde este tipo de historias otro tipo de propuestas visuales semejantes a *Blade Runner*? Es algo que buscaré responder en futuros rodajes.

Creo que el cine es una disciplina y, como tal, hay que practicarla constantemente, con diferentes ideas para visualizar una historia. El rodaje es el mejor maestro. A veces, es necesario experimentar o dejarse llevar por lo que la historia te quiere decir. Sin confort, sin miedo y sin temor.

Referencias

Bibliografía

- Aumont J. (1992). *La Imagen*. Barcelona. Ediciones Paídos Ibérica S. A.
- Schaefer D./ Salvato L (2002). *Master of Light*. Plot Editions.
- Villian D. (1992). *El Encuadre Cinematográfico*. Barcelona. Ediciones Paídos Ibérica S. A.
- Bresson R (1975). *Notes sur le cinématographe*. Francia. Editions Gallimard Paris.
- Pons J (2006). *El cine y la pintura: Una relación pedagógica*. España, Universidad de Sevilla. Revista de comunicación y Nuevas Tecnologías.
- Alekan H (2001). *Des Lumieres et des Ombres*. Francia. Editions du Collectionneur.

Filmografía

- Manchester by the Sea* (Kenneth Lonergan, 2016)
- 3 Billboards Outside Ebbing Missouri* (Martin McDonagh, 2017)
- Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982)
- Elephant* (Gus Van Sant, 2003)
- Alba* (Ana Cristina Barragán, 2016)
- La Teta Asustada* (Claudia Llosa, 2009)
- Cenizas* (Juan Sebastián Jacome, 2018)
- Sed* (Joe Houlberg, 2016)
- Nuca/Anima* (Ana Cristina Barragán, 2013)
- Agujero Negro* (Diego Araujo, 2018)
- The Favourite* (Yorgos Lanthimos, 2018)
- La Passion de Jeanne d'Arc* (Carl Theodor Dreyer, 1928)
- Trois Couleurs: Bleu* (Krzysztof Kieslowski, 1993)
- Arrival* (Dennis Villeneuve, 2016)
- Breaking Bad* (TV show 2008 – 2013)
- Brokeback Mountain* (Ang Lee, 2005)
- Days of Heaven* (Terrence Malick, 1978)

Blade Runner (Ridley Scott, 1982)
Madeinusa (Claudia Llosa, 2005)
Le Dernier Métro (François Truffaut, 1980)
La Tierra y la Sombra (Cesar Augusto Acevedo, 2015)
Vagabond (Agnès Varda, 1985)
Holy Motors (Lèos Carax, 2012)
Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance) (Alfonso Cuarón, 2014)
Tree of Life (Terrence Malick, 2011)
Montevideo (Paul Venegas, 2019)
Bring him Home (Ridley Scott, 2013)
La Danza de la Realidad (Alejandro Jodorowsky, 2013)
The Shinning (Stanley Kubrick, 1980)
Super 8 (JJ Abrams, 2011)
Jackie Brown (Quentin Tarantino, 1997)
Under the Skin (Jonathan Glazer, 2013)
Blue Valentine (Derek Cianfrance, 2010)
Feriado (Diego Araujo, 2014)

Anexos

Anexo 1



Frame del cortometraje Hermana - Madre- Hermano

Anexo 2



Frame del cortometraje Invierno

Anexo 3



Locación de la recámara de Ana

Anexo 4



Dolly en set

Anexo 5



Ópticas Schneider Xenon FF

Anexo 6



Exhibición del cortometraje

Entrevista a la foquista ecuatoriana Analía Torres.

Analía Torres es asistente de cámara, tiene 29 años y nació en la ciudad de Quito, Ecuador. Estudió cine en Francia a los 17 años y luego dirección de fotografía en el Institut Supérieur des Arts (INSAS) en Bélgica. Analía vive en su ciudad natal y trabaja como foquista.

¿Cómo iniciaste en el mundo de la asistencia de cámara, especialmente en Ecuador?

Cuando tenía 16 años ya conocía como amigos personales a Olivier Auverlau (director de fotografía) y a Yanara Guayasamin (directora). Ellos fueron como una especie de “maestro yoda” en el cine. Empecé yendo a su casa y entendiendo mejor su trabajo. Al principio quería estudiar miles de cosas, pero elegí el cine por su interdisciplinariedad. Encontré en el cine una manera de vivir que conectaba un poco de todo. Yanara y Olivier me consiguieron mi primera pasantía en una película documental de Gabriela Calvache llamada *Labranza Oculta* donde hice foto fija. Y como se trataba de un documental donde la directora se encontraba prácticamente sola con la cámara, la ayudaba de alguna forma pasándole un lente o cargando baterías. Vino súper naturalmente a mí, sin tener idea de que estaba haciendo una labor o una función real. Luego de mucho tiempo mi primera experiencia real como asistente de cámara fue en la película *Sin Otoño Sin Primera* dirigida por Iván Mora en la cual cumplí el rol de 2da asistente de cámara.

¿Por qué te llamó la atención el ser foquista y no otra rama del departamento de cámara?

Soy muy hiperactiva. Entonces otras ramas, como por ejemplo la de data manager, no van con lo mío. Recuerdo que en el rodaje de una película me tocó hacer de data manager y ese trabajo de estar frente a la computadora comparando pesos de archivos y verificando las tomas una por una no es mucho lo mío. Me gusta estar en movimiento. El foco me empezó a encantar progresivamente por qué siempre he estado vinculada a disciplinas que tiene que ver con el cuerpo. Y en el foco sentí una conexión muy agradable con el movimiento, el ritmo y la respiración. Entonces confluyeron muchas disciplinas que me gustaban desde antes, el yoga, el ballet, la natación, y eso conecta con una parte de mí. Algo que también me llamó la atención de la asistencia de cámara es que existe una especie de división en el trabajo: el primero es el foco como un elemento más

intuitivo. Respirar con la cámara. Muchísimas veces cuando estoy cerca de cámara me gusta estar con una mano en la cámara o en el operador y con la otra en el *follow focus*, así puedo estar consciente de lo que pasa o va a pasar. Y el segundo es esta otra parte después del corte que se basa en la organización mental (tengo suficientes tarjetas, como está el lente). Esto funciona para que todo el departamento de cámara vaya mejorando en el rodaje. Hay como dos inteligencias: una es sumamente corporal, otra más metodología y de atención. Y lo que más me gusta es que las dos deben estar atentas todo el tiempo. Requieren mucho de ti, del estar en el momento “presente” ya sea para cambiar el lente, compensar con diafragma incluso *company moves*. Lo demandante de eso me gusta. Ah y lo implacable que es el foco, es decir, está o no está. Súper estricto. Las propuestas fuera de foco me agradan también cuando son necesarias.

¿Describe cómo es tu trabajo como 1era asistente de cámara, qué protocolos manejas?

Soy exigente. Me gusta siempre encontrar un método para cada proyecto. Me parece importante adaptar el diseño general del departamento de cámara para cada rodaje (así sea súper corto el rodaje). Adaptarse tiene que ver mucho con la personalidad del director de fotografía. Por ejemplo, si estoy rodando en el páramo, o en la costa o en estudio no voy a proponer el mismo diseño del equipo de cámara y equipo humano. Creo que esa versatilidad en cada diseño de equipo es muy importante. También es fundamental el tipo de personas con las cuales trabajo, y no solo como grandes profesionales sino cómo grandes personas. Creo que la entrega que necesitas a nivel humano es significativa en el set, no solo un asistente que venga a un rodaje solo por saberse los manuales, que también es valioso, pero que posean ese carácter humano es importante. Puede sonar algo *naive* pero me parece necesario tomarlo en cuenta.

Hay una regla que me compartió un foquista hace mucho tiempo: si es que estas sin hacer nada en el set es porque estás haciendo algo mal. Creo que es muy importante ser pro activo y nunca estar cruzado de brazos. Filosóficamente si nos ponemos a pensar estar en un set es intentar reproducir lo mágica que es la vida. 40, 10 o 120 personas en un solo set alrededor de actores que se están situando en un punto vulnerable. Y hay que estar a la altura de esto.

Me gusta que el departamento de cámara sea invisible, poder ser discretos y evitar ser una fuente de problemas, ya sea por foco, por monitores, por memorias o por baterías. Siempre estar un paso adelante; si estas atento y le pones atención a las cosas siempre puedes ver que puede estar mejor en tu departamento. El sentido común es parte de este procedimiento. Para mí es mucho más fácil leer un manual y entender el funcionamiento de una cámara pues solo necesitas implicación académica digamos, ¿pero el sentido común? no sé si se aprende...aun no lo sé. Ser eficaz es también una característica de un buen trabajo. Siempre hay mucha gratitud en el trabajo de los asistentes de cámara y hay momentos donde ser eficaz es valioso. Si ves que el director y el director de fotografía están hablando, como asistente acerca la maleta de ópticas (así te toque regresarte de nuevo con la maleta) es una cuestión de buen trabajo. Y por último el cariño a los objetos con los cuales trabajamos. Por ejemplo, los lentes y en general todos los accesorios de cámara son elementos hechos con mucha técnica y cariño. Y ese cariño, esa atención y esa meticulosidad las quiero aplicar a mi trabajo. Desde pegar un *gaffer tape* con letra bien escrita o hacer un reporte bien realizado. Retribuir una energía a estas marcas o compañías que hacen estos accesorios y utensilios.

Relación entre un foquista y el directo de foto ¿Cuáles crees que son las mejores formas de trabajar alado de un fotógrafo?

Los directores de fotografía deben sentirse respaldados por tu trabajo. Suena algo clínico y frio, pero debes ser un engranaje que funciona bien, en el mejor de los sentidos. Pasó mucho en la transición del fílmico a la digital donde fotógrafos grandes con mucha experiencia se encontraban en el set con una *Red One* y preferían explicarle los sets de temperatura, shutter, ect a los asistentes de cámara por temor a no saber usar la cámara. Entonces ahí hay un equilibrio de igual a igual y creo que esa confianza es importante.

No hay mucho misterio. Lidias con personalidades distintas a la tuya, eso es igual de enriquecedor. Claro que hay directores de foto que el elemento del foco les estresa un montón y sino trabajan con un foquista en particular estarán como un gato súper tensionado. Cuando sucede eso debes saber manejar el dialogo y una comprensión ¿Que necesita un foquista para realizar bien su trabajo? no digo cerrar el diafragma 3 pasos pero, por ejemplo, desde la operación de cámara ¿que necesitas para que el foco sea más preciso? Si el operador mueve la cámara de una forma caótica y nunca vuelve a la misma

marca por no ser un operador tan eficiente obviamente hará que tu trabajo como foquista tampoco sea tan eficiente. Hay maneras de operar cámara y ser considerado con el resto del equipo; es decir también están los microfonistas, los key grips es un trabajo sumamente en conjunto.

Relación entre el foquista y el 2do de cámara ¿Cuáles crees que deberían ser las mejores características de un 2do de cámara?

Como 2do de cámara, hay por ejemplo 50% de comerciales en estudio en el que la cámara está conectada a la corriente, hay dos monitores que casi nunca se mueven y hay 3 cambios de lentes en el día quizá. Te fue súper bien, pero vas a un proyecto en el páramo, sin dormir donde hay una grúa con una óptica zoom, en condiciones difíciles, muchísimas cosas, es ahí muy distinto trabajar con un 2do de cámara de verdad que con un 2do de cámara que recién empieza.

La discreción es un apartado importante. La pro actividad también lo es. La lealtad en el sentido de saber qué quieres hacer y como lo vas a hacer. ¿Y de compartir sabes? Creo que aquí hay bastante sumisión en el sentido del “como tú quieras “, y no, no es como “yo” quiero, estoy intentando diseñar algo contigo y me interesa tu *feedback*, quiero tu opinión. El 2do de cámara debe entender que es un colega tuyo no un trabajador tuyo ni para ti. Es un miembro del equipo de cámara sólido.

Y bueno, que este a la escucha, precavido y solidario. Y con solidario me refiero a que por ejemplo a veces tienes tantas cosas en la cabeza, tienes una situación de foco complicada y quieres a alguien que esté muy pendiente de la cámara y los accesorios. Una mano derecha.

Ah...y no hacer sentir tu roll. Creo que lo increíble de ser foquista es que cuando te sale bien, eres invisible. Y si nadie te dice nada es porque estás haciendo bien tu trabajo.

Primeros fuera de foco ¿Cómo manejas la tensión de hacer foco en set?

Un fuera de foco siempre será igual de grave. Creo que necesitas un montón de cabeza fría y entender dónde está el foco y por qué no está en foco. Entender dentro de un montón de variables que es lo que está pasando. ¿El actor no llegó a la marca? ¿El maquinista está haciendo lo que le da la gana? ¿El operador está operando la cámara de una manera caótica en condiciones críticas de foco? Hay incluso casos extremos donde

el 2do de cámara te está contando mal las marcas. Imagínate lo complejo que llega a ser esta situación. Y obviamente el escenario posible donde te vas de foco. Pides otra toma y listo, lo solucionaste.

Debes tener la claridad mental para entender en esa situación específica lo que está sucediendo. Creo que eso te da mucho la experiencia, a veces incluso suelen ser varias cosas distintas, ejemplo: no probaste los lentes por que llegaron a las 5am, están descolimados, entonces las marcas que hiciste están mal (por suerte no me ha pasado, soy muy friki con las pruebas de cámara), el operador operó mal la cámara y el actor no llegó a su marca. Entonces es aquí donde la figura del director de fotografía primordialmente y la del asistente de dirección son aliados importantes para poder desmenuzar el problema. De alguna manera el asistente de dirección debe estar pendiente del ritmo de los actores, tal vez hay ocasiones donde se improvisan los movimientos del actor y puede tomar el set como quiera. Pero hay situaciones puntuales en donde quizá esta bueno equilibrar una operación de cámara adecuada para la escena; saber que movimientos son importantes conseguir.

Sentirte respalda es importante, es muy distinto cuando un director de fotografía empieza a gritar “¡foco! ¡foco!” y se altera un montón a uno que te ve como un colega con momentos complejos donde puedes fallar. Te da tu lugar y tu espacio para poder resolver la situación sin querer imponerse por su estrés y su dificultad de lidiar con la situación. Otra figura de la cual necesitas estar respaldado es por la del 2do de cámara. Que me diga cualquier anomalía. Un ejemplo es cuando tienes un dolly in – out de un ojo a un plano general súper rápido y no tienes la capacidad de estar pendiente de hasta donde llegó el dolly grip, es decir ¿habrá llegado a su marca el maquinista? No lo sabes pues está pendiente de las marcas del *follow focus* y las del actor. No tienes tiempo de ver. Y si el 2do de cámara está pendiente y te notifica lo que está sucediendo se convierte en un apoyo realmente gigante.

Entonces como ves, el foco es un trabajo que a veces depende de algunas personas del crew. Una vez me sucedió en un rodaje súper grande que en plena toma el equipo de arte decide hacer un *set move* entonces cogen y me pasan un mueble frente a cámara. Fue como ¿está todo bien? Y claro había muchísimo estrés en el set y solo corte la cámara y le dije al asistente de dirección que maneje su set distinto o realmente yo no sé cómo hacer esto porque no me pueden pasar un mueble encima en plena toma, a mí ni a nadie.

Entonces para mi tiene mucho que ver con cómo lidiar con ciertas situaciones de foco como un diseño general de un set organizado, silencioso, respetuoso y tranquilo. Hay muchísimas veces que corremos como gallinas sin cabeza en un set y creo que eso nunca debe pasar en el departamento de cámara.

Cuando recién inicié me gustaba mucho poder apoyarle a un foquista, sobre todo cuando tenía una toma complicada. Y creo que hay mucho desconocimiento aun sobre el tema, es como: si la toma anterior estaba súper fácil y estuvo todo en foco ¿porque ésta es problemática? Y es porque en este plano estoy con un 135mm en un dolly o corriendo cámara al hombro, es como interesante que aún se tenga que hacer una educación un poco sobre el hecho de que el foco no es una cosa automática.

¿Cómo te manejas con distancias focales grandes, como un 135mm o un 250mm?

Es divertido porque ves el espacio mucho más comprimido, entonces es mucho más difícil si estas por ejemplo en un monitor; darte cuenta en donde esta espacialmente el sujeto pues todo está comprimido. Con un 25mm vas a entender que un mueble esta acá, que mi mano está en la mitad del encuadre, pero claro si estoy con un 250mm todo va aparecer lejos de nuestra perspectiva.

Hago marcas siempre con las distancias del lente, ya con el tiempo vas interiorizando un poco las distancias ya sea en pies o en metros. Y te das cuenta que los actores o los movimientos en general de lo que filmamos poseen cierta coherencia, o sea, a veces le marcas a un actor en un lugar, pero te das cuenta que naturalmente va a llegar medio pie más atrás. Talvez sintió que el peso de su cuerpo está mejor más atrás entonces te das cuenta que hay ciertos patrones. Creo que es bonito estar súper atento a eso. El trabajo de la asistencia de cámara es darle un montón de importancia a cosas súper chiquitas, no necesariamente se ven si estas con un ojo desatento. Si ves que un actor le llama la atención un elemento de utilería, ya puedes ir precaviendo que se va acercar a él. Es una atención súper sutil.

Me gusta ir divertida al set, así no parezca porque cuando estoy concentrada soy súper seria. Son un montón de juguetes en set y eso me gusta.

¿Metros o pies, por qué?

Al principio me decía “metros para las distancias largas y pies para las distancias cortas”, ahora diría pies, pero sinceramente cualquiera. Te toca trabajar con las dos. Pasa mucho en pruebas de cámara que, al revisar las ópticas, estas no se encuentren colimadas. Suelo hacer nuevas marcas, lo más importantes es determinar si la óptica esta descolimada a los más o hacia los menos, si tienes infinito o no. Normalmente el protocolo en otros lugares es que si las ópticas no te dan al infinito no deberían ser trabajables. Acá no pasa mucho. Se los trabaja. No me preocupa tanto, hago nuevas marcas y listo. Creo que el desconocimiento técnico hace que nos asustemos más de lo que deberíamos.

¿Foco manual o foco inalámbrico, desventajas y desventajas?

Durante mucho tiempo preferí utilizar el *follow focus* manual. Mis primeras experiencias como foquista fueron en fílmico y los sistemas de monitoreo eran muy malos. Prefería trabajar desde el punto de vista de la cámara, viendo la escena. Pero en varios casos, gestionar el cuerpo en escenas donde el operador pasa una puerta o el movimiento se da en espacios estrechos se volvía muy difícil. Incluso con los sensores más grandes en digital y esta estética de muy poca profundidad de campo, con una cámara que se mueve todo el tiempo, siento que a los directores de foto les empezó a molestar que uno esté cerca de la cámara. Y el contacto del *follow focus* manual los ponía en un punto donde, desde un rack focus violento, potencialmente el encuadre se podía mover en un lente largo.

Trabajar en la película *La Mala Noche* marcó en mí un antes y un después en el uso del *follow focus*. En la primera llamada que tuve con la fotógrafa de la película me dijo “yo quiero que trabajes con un *follow focus* inalámbrico porque habrá planos secuencia, giros en 360 y quiero tener mucha movilidad con la cámara” y gracias a la experiencia que tuve trabajando en la película con un *follow focus* inalámbrico, disfruto mucho de tener ese tipo de movilidad para realizar una escena. Puedes moverte, y eso me gustó. Ahora lo que hago cuando trabajo con inalámbrico es en la primera toma o ensayo, posicionarme en un punto donde veo a la cámara, el sujeto y el monitor. Esa primera toma o ensayo la intento hacer sintiendo las distancias, viendo a la cámara y el sujeto sin ver el monitor. Luego de hacer ajustes puedo hacer la toma sentada viendo el monitor.

En *Sumergible* tuve que trabajar con un *follow focus* inalámbrico por la naturaleza del lugar era compacto, un submarino.

¿Cuáles crees que sean las diferencias entre hacer cine y otros proyectos audiovisuales?

Quizá tu entrega a la historia. Ver desde que lugar tu conectas con la persona que te la está compartiendo. Y como desde tu lugar aportar a la historia, aunque no se diga o se haya dicho nunca tener claro del por qué te conmueve a ti. Filmar una botella de aceite no sé si te provoca tanta emoción.

Trabajar junto a Alfredo León director de la película *Sumergible* fue para mí una experiencia increíble y muy generosa. Como te comenté ahí utilicé un *follow focus* inalámbrico, entonces nos sentábamos juntos y compartíamos un monitor. Yo hacía foco y el dirigía. Sentí mucha libertad de interpretación en el foco, y eso fue gracias a la generosidad narrativa que me dio el director; escoger hacia donde debía poner el foco. Me sucedió en una ocasión donde estábamos filmando dos personajes en un plano y al momento de que uno dijo su línea dejé el foco en el otro, me arriesgué un montón y fui irreverente, es decir me quedé en el personaje que estaba de espaldas y no hablaba. Poco a poco fui cambiando el foco hacia el otro personaje y al director le encantó. Fue un alivio. Conectamos en ese momento de una manera similar. Pudo haber sido percibido como un error, pero el director lo percibió de una manera distinta.

¿Qué consejos les darías a la nueva generación de foquistas?

Diviértanse y escuchen. Estén a la escucha de aprender. Un montón de humildad y de paciencia en el proceso de aprendizaje. Las personas que más experiencia tienen están a la escucha de qué pueden aprender o pulir y eso está muy bien. No porque tienes muchos años en el set lo sabes todo. No hay nada más errado que eso.

Creo que en esa convivencia hay una oportunidad de aprender algo de cada una de las personas que están en set, ya sean humanas o profesionales.